magazín o videohrách 3. číslo březen 2000

SUPER CENA 98,- Kč 125,- Sk

MANIAC

PLAYSTATION NDO 64 • DREAMCAST

NÁVOD+CHEATY

Tomb Raider
The Last Revelation

zdarma 16 STRAN NAVÍC!

Parasite Eve 2
Syphon Filter 2
Urban Chaos
Need for Speed: Porsche
Resident Evil
90% Nemesis NEW Code Veronica
Gran Turismo 2

ISSN 1212-7965

NAVŠTIVTE NAŠE PRODEJNY MOBILNÍCH TELEFONŮ!

C. BUDEJOVICE: JERONÝMOVA 21
038 / 635 97 57

C. BUDEJOVICE : DR. STEJSKALA 15
038 / 635 75 00

PÍSEK : NÁRODNÍ SVOBODY 21
0362 / 272 606

PLZEŇ: NA RODNÉ 1
019 / 753 93 03

PRAHA : LAZARSKÁ 8

TEMS
Komunikační systémy
TEMS S.R.O.
TOTAL ATTACK
2000 XY
MOBILNÍ TELEFONY

HOT - LINE : NONSTOP 0602 / 558 108

Vážení čtenáři,

doufám, že jste za pomoci několika herních titulů přečkali zimu co možná nejpříjemněji a teď jste se dočkali i třetího čísla našeho magazínu. Musíme se vám omluvit, že jste na něj opravdu museli čekat, ale zato vás v něm potká (jak už jste si možná všimli) několik změn. Tou nejlepší zprávou je (a toho jste si všimnout museli) snížení ceny. Povedlo se nám u našich německých kolegů domluvit takové podmínky, že vám konečně můžeme přinášet náš časopis za ještě bezkonkurenčnější cenu. A protože se nám v tomto čísle sešla opravdu pěkná řádka testů, přinášíme vám navíc 16 stránek zdarma.

Je tu ale i plno jiných zajímavostí. O návod na poslední výpravu Lary Croft jste nám neustále psali, tak ho tu máte spolu s hromadou testů. V nichž najdete samozřejmě i aktuální závody Gran Turismo 2, snůšku zombií v Nemesis, nebo vše o novém RPG Saga Frontier 2 od Square.

Také článek o konzolích nové generace bude zajímat (jak pevně doufáme) mnohé z vás, stejně jako informace o chystaných hitech Galerians, Urban Chaos nebo Resident Evil: Code Veronica. Takže: hurá do čtení!

Erik Dvořák
šéfredaktor

Ehrgeiz (Square, 1999)

THE MANIACS

Vážení přátelé,
abyste věděli, že MAN!AC nemůže připravovat jen tak někdo, začali jsme od tohoto čísla řadit k textům i portréty redaktorů, kteří je připravovali. Jak si jistě stačíte všimnout, pro práci v MAN!ACu musí být splněny předpoklady nejen znalostní, ale především fyzické.

MAN!AC

PREVIEW

6 Konec světa
Urban Chaos

8 Ostrov hrůzy
Resident Evil: Code Veronica

10 Smrtelné myšlenky
Galerians

12 Černé slunce
Arcatera

14 Smrt z mikrokosmu
Parasite Eve 2

16 Užít si Porsche
Need For Speed: Porsche

18 Sen můj? Shenmue!
Shenmue

TÉMA

22 Konzole 2000

26 PS2: na spadnutí

LAST RESORT

71 Cheatmania

74 Tomb Raider: The Last Revelation
Návod

80 Resident Evil 3 Nemesis
Jak přežít v Racoon City

RUBRIKY

3 Editorial
28 News
31 Kritika videoher
82 V příštím čísle

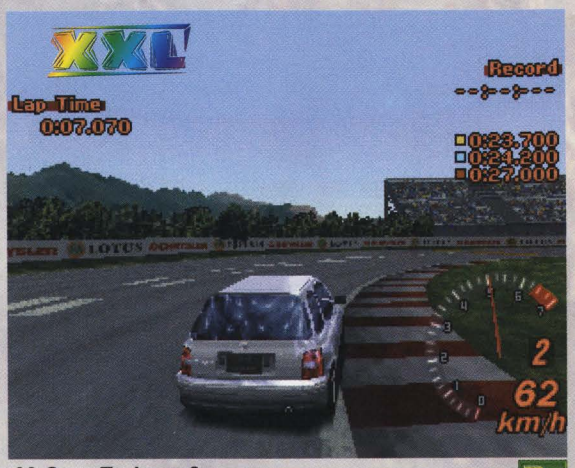
PRESENTS

TESTY

44 Ace Combat 3

60 Box Championship

62 Carmageddon



32 Gran Turismo 2

47 Cool Boarders 4

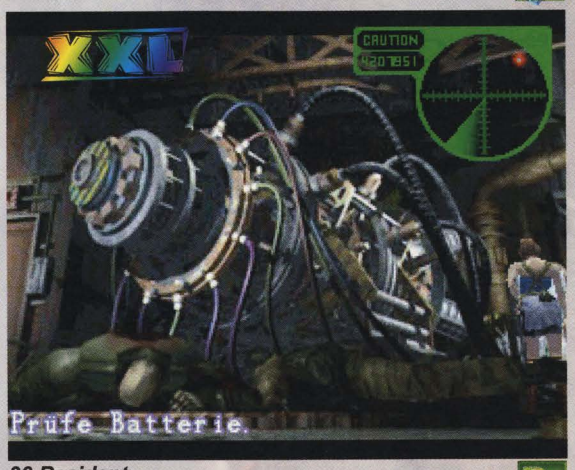
58 Eagle One Harrier Attack

45 Fighting Force 2

54 Chefs Luv Shack

42 International Track & Field 2

64 ISS Pro Evolution



36 Resident Evil 3: Nemesis

57 Jet Rider 3

49 Medal of Honor

53 NBA 2K

63 NFL Blitz 2000

47 Rally Championship

56 Railroad Tycoon 2

61 Ready 2 Rumble

40 Saga Frontier 2

69 Sega Bass Fishing

68 Shadow Man

46 Shadow Madness

55 South Park Rally

48 Spec Ops

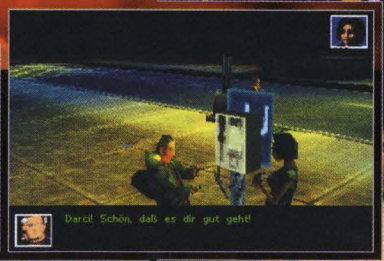
59 Space Debris

65 Supercross 2000

72 Toy Story 2

66 Vigilante 8

52 Warpath: Jurasic Park



Blonďatá novinářka (nahoře) se honí za členy kultu konce světa (vpravo).

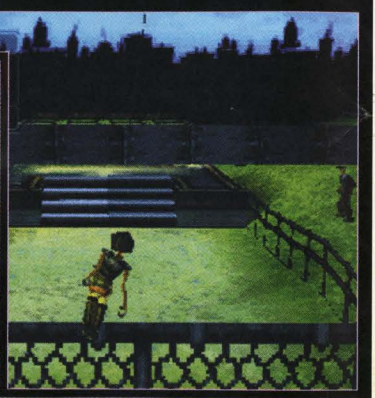
Dělej si co chceš: Darci si může podle nálady povídat s informátory (vlevo), nebo jen dělat blbosti s policejním autem (nahoře).

Konec světa

Mucky Foot vytváří akční adventuru "Urban Chaos" s pochmurným obrazem přelomu století. V roli policistky musíte zabránit konci světa.

Union City, 31. prosinec 1999. Stejně jako zbytek světa i obyvatelé tohoto milionového města se připravují na událost roku. Malá skupinka lidí myslí ovšem na něco zcela jiného než na omámení šampaňským a oslňující ohňostroj. Temný kult milénia připravuje příchod nevýslovného zla, které se má podle Nostradamových předpovědí zjevit této noci. Co je vám ale v postavě mladé Američanky Darci po tom? Inu, musíte jako čekatelka policie Union City stejně zůstat střízlivá a starat se o pořádek ve městě. A tak se dostanete na stopu kultu, abyste jej nakonec zničili a zachránili svět.

Policejní akademie: než Darci obdrží svůj policejní odznak, musí nejprve ukázat co umí. K tomu patří i parkování zpátečkou.



Než vás jako zelenáče vůbec pustí do ulic, musíte nejprve ovládat základy policejního řemesla. Během návštěvy tří učebních kurzů se zároveň seznámíte s hlavními součástmi hry. Ježdění ve stylu loňského hitu "Driver", bitky jako při "Fighting Force" a šplhání, skákání a ručkování okoukané od Lary Croft. Poté co jste složili několik zkoušek, přijde první míse.

Do stromu vrazil taxík a vy musíte poškozené vozidlo dopravit na policejní stanici. Cestu k místu činu naleznete za pomoci radaru v rohu

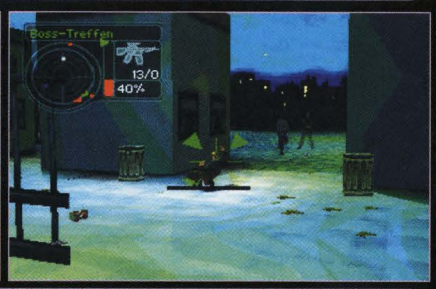
MUCKY FOOT

"Urbanističtí chaotici"

I když je "Urban Chaos" vývojovým debutem anglického Mucky Footu, je v tomto mladém teamu zastoupeno několik úspěšných programátorů her. V roce 1997 založili toto studio Mike Diskett (producent a programátor "Syndicater Wars"), Fin McGechie (hlavní grafik "Magic Carpet") a Guy Simmons (vedoucí projektant "Creation"). Na zvláštní název firmy přišli ti tři, když se po propité noci snažili vystřízlivět u videa při filmu "Asterix dobývá Ameriku" - jeden z indiánských kmenů v tomto kresleném filmu se nazývá "Mucky Foot" (špinavá noha). Ostatní spolupracovníci již osmnáctičlenné skupiny si své ostruhy vysloužili u známých anglických vývojářů, jako jsou Argonaut, DMA Desingn nebo SCI. Vedle vytvoření "Urban Chaosu" pro PlayStation a PC je pro PC momentálně rozpracovaná hra "Space Station". Bohužel Mucky Foot zarytě mlčí o tomto titulu právě tak, jako o plánovaných projektech pro PlayStation 2.

Statistika vám po každé misi ukáže, kolik zloduchů jste zajali nebo tvrdě vyřídili (vpravo). Se sebevrahem musíte oproti tomu jednat v rukavičkách.

Statistika vám po každé misi ukáže, kolik zloduchů jste zajali, nebo tvrdě vyřídili (vpravo). Se sebevrahem musíte oproti tomu jednat v rukavičkách.



Pokud používáte střelnou zbraň, zapojí se automatický hledáček cíle. Z vlastního pohledu (vpravo) můžete zacílit sami, ale s pohybem vaší postavy se pro ten okamžik musíte rozloučit.

obrazovky. Zde jsou stále zviditelněny aktuální body cesty, abyste se neztratili v bludišti ulic. V Downtown

Urban City se dějí různé věci: pasáci se plouží ulicemi, lehké dívky vykonávají své diskrétní řemeslo a vozidla, jako taxíky, policejní a sanitní vozy krouží kolem. Protože musíte v časovém limitu absolvovat jen několik misí, můžete většinou prozkoumávat město dle libosti. Přitom se někdy stane, že vám v tmavém koutě uličky přeběhne přes cestu pouliční lupič, který právě obral některého z obyvatel. Jako správný strážce pořádku samozřejmě takového kriminálníka zastavíte a jakmile padouch obdrží několik ran a kopanců na přivítanou, je zralý na zatčení. Vy musíte ovšem také ledacos skousnout. Stane se, že vás obklíčí skupinka členů pouliční bandy a důkladně promasíruje vaše virtuální já, nebo se při přecházení ulice zapomenete rozhlídnout a budete převálcováni projíždějícím autem - omámeni pak ležíte několik sekund na asfaltu, než se zase vzchopíte. Ještě nebezpečnější jsou ale zbraně, které se po nějaké době dostanou do hry: gangsteři používají nože a baseballové hole, nebo na vás vytáhnou pistoli, brokovnici a dokonce i poloautomat. Jako odměna za přemožení zloducha na vás čeká jeho vybavení, takže si během jedné mise můžete nashromáždit slušný zbrojní arzenál. Na některých místech naleznete také lékárničky a powerupy, které vybičují vaše vlastnosti jako vytrvalost a sílu. Bohužel ale i přes rozlehlá městská prostředí s mnoha interaktivními detaily je grafika playstationové verze stále ještě málo přesvědčivá. Když probíháte kolem, rozvíří se sice listy a můžete se plechovkami od koly strefovat do popelnice, struktura je ale dosti hrubá. To ruší především u mnohých animacích, ve kterých narazíte na kontaktní osoby, nebo budete informováni o událostech.

Přesto je hráč "Urban Chaosu" brzy jakoby přivařený k ovladači. Město je obrovské a nabízí nekonečné množství zákoutí, kde se můžete pohybovat. Navíc není vaše pole působnosti omezeno pouze na ulice. Můžete lézt po žebřících na střechy, pohybovat se po římsách, skákat přes hlubokou uličku z domu na dům, nebo sklouznout po kabelu elektrického vedení dolů. Také různorodost misí vyzdvihuje tento titul z množství běžných akčních adventur. Musíte zachránit sebevraha, který chce skočit z mrakodrapu, zatknout šéfy band při tajné schůzce, nebo osvobodit novináře z rukou únosců. Pokud máte málo času, nebo jste ohrožováni přesilou kriminálníků, můžete se vybodnout na zdlouhavé zatýkání a napumpovat místo toho do útočníka plnou dávku olova. Jen někdy musíte určité osoby dostat živé, abyste z nich vytáhli informace - což je provázeno profesionálním žargonem. Mise se sice staví do pozadí ve službách mysteriózní historky, nabízí ale přesto mnoho překvapení a změn. Tak obdržíte sem tam malou "mezizakázku"(nebo-li melouch), jejíž vyřízení bude záležet čistě na vás. Možnost svobodného pohybu městem patří přece jen vám

NÁZEV
Urban Chaos
VYDAVATEL
Mucky Foot/Eidos
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
1. čtvrtletí

Jako policistka vyřizujete množství misí ve velkých interaktivních prostředích velkoměsta..

Scény z policejního života: kontrola prostitutek (nahoře), pronásledování gangsterů (vpravo) a nekonvenční přechod přes ulici.

V uzamčené výzkumné laboratoři se stanete svědky brutální vraždy.

Již na začátku je Claire napadena hordou hladových zombií. Všimněte si podrobné tělesné struktury hořících nemrtvých.

Jízda kamery skrz noclehárnu: za každým rohem může číhat smrt.

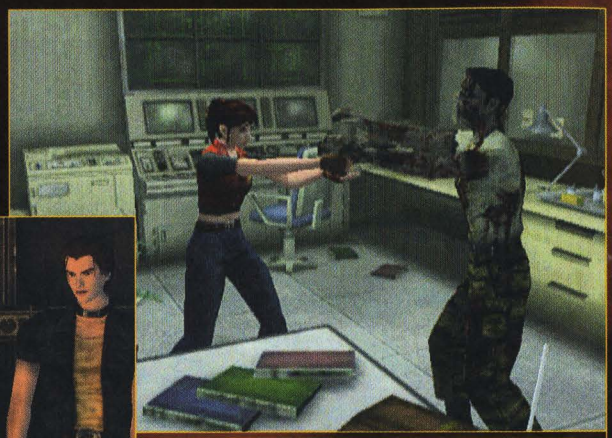
Ostrov

Capcom - mistři hororu vyděsí i majitele Dreamcastu. Doprovoďte Claire Redfield nejnovějším dobrodružstvím zamořeným všemožnými příšerami.

Obsahem japonské Dreamcast-verze "Biohazard 2" bylo i demo dlouho očekávaného hororového šoku "Resident Evil: Code Veronica". Konečně vám tedy můžeme prezentovat nejen obrázky, ale i dojmy z hraní. Dobrodružství začíná se renderovaným intrem, při kterém se vám bude tajit dech. Pátrajíc po svém bratrovi Chrisovi, odjede Claire Redfield do Evropy a vnikne do kanceláře koncernu Umbrella. Je objevena a těžce ozbrojená hlídka jí pronásleduje po celé budově. Náhle oslní její oči třpytivé světlo a pár sekund nato popraskají okenní tabule vlivem ničivého krupobití kulek. Jedním skokem se Claire dostane do bezpečí - její pronásledovatelé jsou zabiti střelami. Ale pilot vrtulníku, který střílí zvenčí do budovy, nezná žádné slitování. Tepelně řízenými střelami útočí dál na Chrisovu sestru. Ale statečné dívce se podaří uprchnout do podzemního traktu, ale dostane se z bláta do louže: tucet mužů s kulomety na ni již čeká. V super zpomaleném záběru můžete pozorovat, jak Claire upustí zbraň ze zvednutých rukou, zhroutí se na zem, ale pistole se krátce před dopadem na zem zachytí a posledním výstřelem způsobí explozi, z které by měl radost i John Woo. Ale bohužel ji překvapí jeden protivník zezadu a honička je u konce. Claire je vrtulníkem koncernu Umbrella zavlečena na odlehlý ostrov a zamknuta do cely. Po nepostřehnutelném přechodu do samotné hry můžete konečně převzít ovládání Claire do svých rukou. Fandové této hororové série se v okamžitě vyznají: ovládání je totožné s PS-verzemi, Claire může navíc provést pouze otočku o 180° ve stylu své kolegyně Reginy z "Dino Crisis" a brát zezadu útočící zombíky snadněji na mušku. Také přehledný inventář působí až na několik kosmetických změn důvěrně známým dojmem. Pokud jste zasunuli do DC-padu "paměťovku", tak se objeví na jejím displeji vaše zdravotní křivka a informuje vás, bez nepohodlného přepínání do menu, o stavu hrdinky. Nejprve se musíte dostat

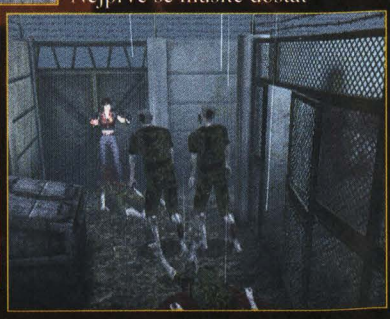
Díky paměťové kartě Dreamcastu se můžete na stav vašeho zdraví podívat přímo.

Takhle se probouzí nadšení pro horory u něžného pohlaví: Steve totiž vypadá skoro jako Leonardo di Caprio.



Pojď na mou hruď Claire! Pokud vás popadne nebožtík, udělá vám krvavý cucflek.

Abyste prošli kolem hořícího haraburdí, musíte posunout kovovou bednu na ohniště.



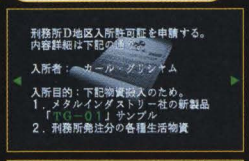
Zombíci ve všech verzích: nemrtví se od sebe liší nejen svým oblečením, ale i tloušťkou (nebo hubeností) těl.

V luxusní vile se dramaticky seznámíte s Alfredem Ashfordem.

Pomocí 3D scanneru a frézky vyhotovíte duplikát klíče.

hrůzy

V zahradě před vilou Alfreda Ashforda potkáte staré známé zmutované dobrmany, kteří vás napadnou zezadu.



Veškeré nalezené dokumenty a pomůcky si můžete v menu podrobně prohlédnout

S pistolí Claire zabíjí krvelačné netopýry poletující vzduchem.

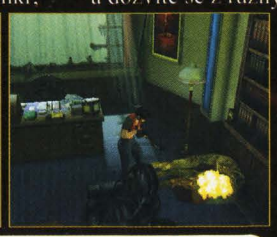
z vězení - naštěstí se těžce zraněný hlídač slituje a otevře dveře cely. V plápolavém svitu vašeho zapalovače, blábolí voják něco o útoku na ostrov a o strašných událostech na jeho povrchu, než se v bezvědomí zhroutí. Seberete pohozený nůž a připravíte se na nejhorší - kdybyste tak našly svou pistoli...

Poté co jste opustili podzemní bunkr, ocitnete se v lijáku na rozpadajícím se hřbitově. Po několika krocích vámi exploze mrští o zem a z kabiny řidiče jednoho kamiónu vypadne hořící mrtvola. Mrtvola? Znetvořený nebožtík se s protáhlým sténáním narovná a s rozpaženýma rukama se k vám potácí. Couvnete zpět, když tu se náhle zemí provrtají dvě shnilé ruce. Ztuhlí hrůzou se musíte dívat na to, jak se několik zombií zvedá ze svých hrobů a šouravě vás obkličuje. S vaším nožem nemáte proti houfu nemrtvých žádnou šanci, zbývá vám pouze útěk. Jen tak tak se dostanete k hřbitovní bráně, kde jste prozatím v bezpečí. Na vaší další cestě se protlučete obytnými domy, kancelářskými budovami a zahradou, až se nakonec dostanete k vile Alfreda Ashforda, jehož předci založili koncern Umbrella - víc nechceme prozrazovat! Do té doby se setkáte s dávno známými bytostmi jako jsou dobrmani dychtící po mase nebo dlouhorucí mutanti, budete řešit všemožné hádanky a dozvíte se z různých deníků něco bližšího o celém příběhu. Zatímco hádanky, protivníci, zbraně a děj připomínají PS-sérii, grafika byla kompletně přepracována. Zatím co jste se u předchůdců museli spokojit se strnulým renderovaným pozadím a pevným nastavením kamer, tak vás očekávají v tomto DC-dobrodružství plynulé jízdy kamery skrz kompletně polygonové 3D prostředí. Kdo očekává nedostatky co se týče bohatosti detailů, ten se hluboce mýlí! Když běžíte s Claire prostředím, otáčí hlavu směrem k útočníkům a dokonce mrká víčky v pravidelných intervalech. Kromě toho mohou mezisekvence v herní grafice držet krok s připravovaným hitem "Shenmue" (viz. str. 18-20). "Resident Evil: Code Veronica" vyjde na dvou discích a nabízí dvě různé postavy s vlastním příběhem. (Nepotvrzené zprávy mluví i o konverzi pro PlayStation 2.)

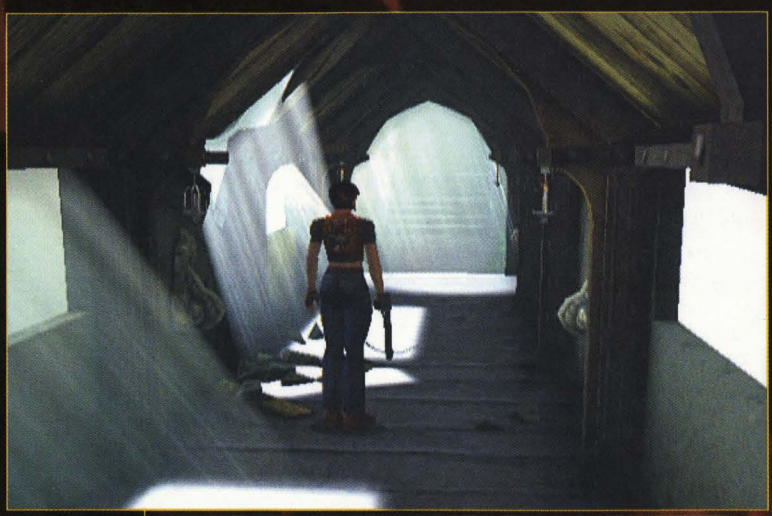
os/ed

NÁZEV
RE: Code Veronica
VYDAVATEL
Capcom
SYSTÉM
Dreamcast
VYDÁNÍ
2. čtvrtletí

"Resident Evil" v reálném čase: pohyblivá kamera a zajímavá high-res grafika se postará o mrazení v zádech.



Poslední protivník v demu vám dá možnost představit si pozdější kreatury, explodujícími šípy jej však vyřídíte bez problémů.



Blesky se kmitají a osvětlují chodbu můstku. Po několika krocích přijdete k cestě na hrůzostrašný hrad.

Rychle požít ‚Flame Blast' sérum (vlevo) a již jsou oba v plamenech.

Neozbrojený hrdina ničí nepřátele pouze silou myšlenek.

Po vysilujících bojích v laboratoři (nahoře a vlevo) si na toaletě můžete orazit (vlevo vně).

Smrtelné

Ponořte se do lidské psychiky a zachraňte svět před diktaturou superpočítačů.

WORK in PROGRESS

Na prahu století informatiky zní příběh této 3D akční adventury až děsivě reálně. Všudypřítomné vysoce výkonné počítače kontrolují svými řídícími centrálami denní život lidstva. Zásobení elektrickou energií, světový obchod, výměna informací, vše leží v rukou gigantických superpočítačů. Skupina vědců bez skrupulí uzavře s myslícími monstry osudný pakt a vyvine perfektní lidský stroj: Galeriana. Tyto programově řízení kyborgové se ale obrátí proti svým lidským tvůrcům a jsou pevně rozhodnuti lidstvo s konečnou platností zničit. Poslední nadějí je mladý Rion, který se protloukal životem v laboratořích na hybridy jako pokusných králík. Během testu chemického koktejlu se v jeho těle jako vedlejší produkt vyvinuly psychokinetické schopnosti. Ty chtějí využít podvedení vědci a implantují bezmocnému Rionovi počítačový vir, který má superpočítače degenerovat na hromady zbytečných chipů.

Vy, jako Rion jste nyní zodpovědný za záchranu lidstva a musíte za něj bojovat na třech až po okraj plných CD, na kterých se hra dodává. Ve

Rion transportuje ve své hlavě počítačový virus.

Kde již hráči hororů viděli takovou vilu? Nejen prostředím připomíná hra "Galerians" Resident Evila, i perspektivy kamer jsou si podobné.

Kouzlo tabletek

Aby bylo možno provádět psychokinetické útoky, musíte spolknout odpovídající tabletky, nebo naočkovat vašemu hrdinovy různá séra. V následujícím přehledu vám prozradíme působení těchto kybernetických drog. Na rizika a vedlejší účinky se zeptejte vašeho místního dealera.

Flame Blast: Pokud si vstříknete do žil toto červené sérum, dosáhne Rion stejné schopnosti jako děvče z hororu 'Ohnivý ďábel' od Stephena Kinga. Stlačením tlačítka budou vaši soupeři hořet a skončí jako hromádky popela.

D-Felon: Tento chemický koktail vám zapůjčí moc nad gravitací. Zdvihne vašimi myšlenkami útočníky do vzduchu a hodí jimi na tvrdou zem až budou létat kovové součástky.

Recovery Capsule: Dejte si pilulku a budete fit jako cvička.

Delmetor: Tento lék je pro Rionovo přežití obzvlášť důležitý, protože sníží jeho stále stoupající hladinu adrenalinu na bezpečnou úroveň.

Skip: U tvrdých protivníků se nelze této směsi vzdát, vaše síla stoupne po jejím požití o jednu jednotku.

Appolinar: Co je pro býka červená barva, je pro vás červená kapsle - poté co se tato substance rozpustí v Rionově krvi, vyráží psychokinetické schopnosti nekontrolovatelně na povrch a zabíjejí všechny nepřátele v jeho blízkém okolí. Používejte jen v největší nouzi!

Komplex laboratoří nepřekvapí jen nebezpečnými výpary, ale zavede vás i do konferenční místnosti (nahoře vpravo).

Snaživí hlídači chtějí zabránit útěku z výzkumného zařízení.

e myšlenky

stylu Resident Evila se touláte po detailních prostředích. Pevně nastavené kamery zachytí vašeho hrdinu dramaticky a starají se o atmosféru plnou napětí. Dobrodružství vás zavede nejen do sterilních komplexů laboratoří, pročešete i pochmurnou vilu.
Na začátku se musíte osvobodit z výzkumného zařízení. Poté co se vzbudí z omámení drogami, nalézá se Rion v uzavřeném operačním sále.
Pro jeho psychokinetické schopnosti nejsou zamčené dveře žádnou překážkou. Po krátké koncentraci se zámek otevírá a cesta z laboratoře je volná. Tápavými kroky zkoumáte slabě osvětlené chodby.
Pokud i přes zvýšenou opatrnost narazíte na soupeře, nasadíte do boje své skryté psychické vlastnosti. Podle požitého chemického koktejlu (viz. rámeček) povalíte své nepřátele k zemi svítícími energetickými koulemi nebo je necháte, aby se kymáceli chodbami jako hořící pochodně. Protože jste na cestě beze zbraní, musíte si nepřátele udržovat stále od těla. Ale vaše zvláštní nadání neslouží jen k obraně nebo útoku. Můžete jej použít také jako zdroj informací. Pokud stojíte před nepřekonatelnou překážkou, ukáže se vám stlačením tlačítka na okraji obrazovky potřebná věc. Obráceně to ale také funguje. Dotkněte se neznámého předmětu a dozvíte se prostřednictvím vaší mentální síly možné místo, popř. účel nasazení. Tímto systémem předpovědí odpadá někdy tak protivné zkoušení jako u jiných zástupců žánru.
Vaše psycho schopnosti nejsou ale při hledání superpočítače vždy jen ku prospěchu. Zatímco putujete po okolí, nabíjí se soustavně Rionova mozková energie. Je-li míra překročena, dostane epileptický záchvat a okolí se mu začne točit. V tomto stavu vyzařuje hrdina velké množství psycho kinetické energie.
Pokud se přiblíží nepřítel, čeká jej krutá smrt - jeho hlava exploduje na tisíc kusů. Vás ale očekává ten samý osud, pokud včas nespolknete zachraňující adrenalinovou pilulku. Abyste přežili, musíte jednat chytře a takticky. Nejen, že byste měli v okolí důkladně hledat všechny modré tabletky, ale potřebujete i červený pendant. S touto substancí vyvoláte výše popsaný stav úmyslně a zneškodníte i silné soupeře jednou ranou. Vedle "Resident Evila" uvádějí producenti jako další velký vliv seriál "Final Fantasy". V nejlepší tradici epické ságy od Square zabalili u Polygon Magic na CD 70 minut pozoruhodných filmových sekvencí.
O tom, že nejde o nic všedního nás chtějí přesvědčit Polygon Magic tím, že již pracují na "Galerians 2" pro Playstation 2, jejíž grafika v reálném čase nahradí renderovaná pozadí. Nechme se překvapit.

Nastavení kamer jako u filmových záběrů dodá vaší misi tu správnou atmosféru.

NÁZEV
Galerians
VYDAVATEL
Crave
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
Květen

3D akční adventura ve stylu Resident Evila.

14 letá Lilia vám pomůže svými telepatickými schopnostmi. (FMV)

Co má v úmyslu úskočný Galerian Birdman?(FMV)

Po zuby ozbrojené útočné jednotky nepřicházejí, aby vás zachránily. (FMV)

Tvrdohlavá Rita při hádce s Dr. Limem (nahoře) a v dešti. (FMV)

Černé slu

WORK in PROGRESS

RPG - hra na Dreamcast a z Kolína? MAN!AC si prohlédl dílo Westky přímo na místě a pod lupou.

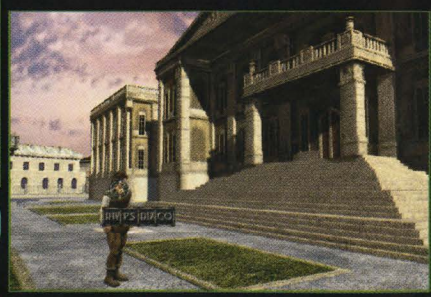
V městské části Kolína Deutz - blízko místa kde kotvil hausboot Kelly Family - pracuje od začátku roku 98 20 členný tým souběžně na PC a DC verzi renderované RPG "Arcatera". Westka existuje od roku 1994, části skupiny sbíraly zkušenosti již v 80 letech u Facktoru 5 s hrami pro Amigu, jako třeba sérií "Turrican". Arcatera-černé slunce" je jejich první společnou hrou. Přesto tento středověký fantastický svět strašil v hlavě designera Saschi Hussoka již více než deset let.

Hudební designer Werner Adelmann komponoval orchestrální, atmosférický soundtrack.

Do vzrušujícího dobrodružství vás přenese spousta zajímavých prostředí, démonů a v neposlední řadě i zajímavá zápletka. Westka se obzvláště koncentrovala na množství počítačových charakterů (NPC), které potkáte při vašem hledání 'černého lorda'. Sedláci, hlídky a obyvatelé se nevěnují jen své práci, setkávají se také večer v hospodě na řádný doušek před spaním. Každá NPC má vůči vám zásadní chování, shledává vás sympatickým, nebo vás nesnáší. Pokud potřebujete pomoc jednoho z NPC, musíte si drobnými službami získat jeho důvěru. I mezi sebou si NPC rozumí dobře nebo méně dobře. I v hospodě si jen nepopovídáte s místními, ale někdy si začnete i menší souboje. Při pití o závod se spoléháte na svá zdravá játra, při boxování o ceny na jasnou hlavu a při házení v kostky na šťastnou ruku. Na PC řídíte "Arcateru" myší, na Dreamcastu přímo ovládacím křížem nebo analogovým stickem. V "Arcateře" se bojuje s ryzostí, před bojem se ozbrojíte a naplánujete svou bojovou strategii. Čtyři hlavní charaktery (dobrodruh, mnich, zlodějka a kouzelník) mají rozdílné schopnosti a NPC je různě vnímají. Tak např. mnich působí jako důvěryhodný a má v dialozích výhodu, dobrodruh má ale více bojových zkušeností. Zlodějka má méně důvěry, ovládá ale velmi dobře zbraně.

Složitý děj se má u "Arcatery" postarat o delší motivaci.

"Arcatera" naplní předběžně dva CD-ROMy - neupraveno by pro renderovaná prostředí bylo potřeba 25 gigabytových desek.



Naše fotografie z obrazovky pocházejí již z Dreamcast-verze, uživatelský interface bude ještě uzpůsoben (žádný Point'n'Click).

Při premiéře výrobku na posledním E3 způsobily první fotografie z PC monitorů rozruch. Úplně nové screenshoty DC-verze na těchto stránkách ukazují detailní vypracování středověkého, fantastického světa, které i přes nižší rozlišení (640x480) vypadá na PC pouze o trošku hůře. V namáhavé a detailní práci dalo grafické oddělení volný průběh své fantazii. Jak "Arcatera", tak i druhý Westčin DC-projekt, z PC převáděný "Heroes of Might and Magic 3" (viz rámeček), jsou vyvinuty na základě Windows CE. Díky tomu zabere překonvertování podstatně méně času. "Můžeme převzít velké části PC-kódu a musíme napsat pouze určité

unce

Mnoha detaily vybavené budovy zprostředkovávají živou atmosféru.

programové rutiny",vysvětluje ředitel marketingu Christoph Kabelitz přednosti vývojového prostředí Microsoftu. Trochu příjemnou práci ovšem dovoluje teprve před dvěma měsíci vyšlá verze 2.0. "U první verze Windows-CE-Version bylo vyhledávání chyb příliš náročné na čas", rozčiluje se Kabelitz ještě dnes. Protože jsou všechny dialogy "Arcatery" mluvené, mohla nezralá synchronizace zničit mnohé z atmosféry zralé pro film. To si Westka uvědomuje a prováděla týdny trvající casting. V metropoli médií Kolíně nebylo problémem pozvat velké množství moderátorů nebo divadelních herců na hlasové záznamy pro synchronizaci a tak charaktery "Arcatery" perfektně obsadit. Orchestrální soundtrack podtrhává v nejlepším filmovém stylu průběh příběhu, jednou dramaticky, podruhé atmosféricky.
Následovník "Arcatery" je již v plánu, nejlepší konzole pro ni bude PlayStation 2. "Arcatera' 2 bude pravděpodobně upravena na 3D hru v reálném čase a tak se můžeme na PlayStation 2 pořádně vyřádit" těší se Christoph Kabelitz na nový přístroj od Sony. *ts*

"Arcatera" zaručuje napínavou fantastickou historku s komediálními vložkami.

NÁZEV
Arcatera
VYDAVATEL
Ubi Soft
SYSTÉM
Dreamcast
VYDÁNÍ V EVROPĚ
Duben

Nádherná hra ve fantastickém a do detailu promyšleném světě.

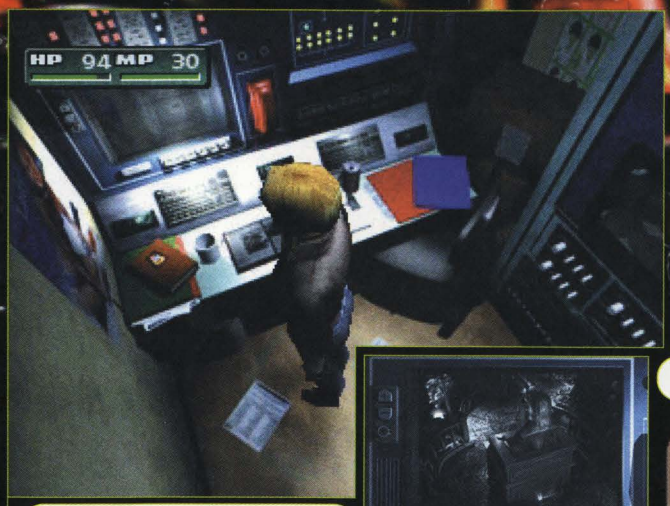
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Konverze PC-hitu

Poté co Kolínští získali s "Arcaterou" první ostruhy na Dreamcastu, zadal Ubi Soft týmu Christophera Kabelitze zakázku na další hru pro Dreamcast. Strategická hra "Heroes of Might and Magic 3" bude Westkou na Dreamcast přenesena téměř 1 : 1. Rozlišení je nižší než na PC (640x512 místo 800x600), zato nahradila Westka ovládání myší u PC-originálu za konzolový ovladač - podobně jako u "Arcatery". S "The Restoration of Erathia", což je podtitul 3. dílu seriálu "Heroes of Might and Magic"(oba předchůdci vyšli pouze pro PC), vytvořil producent 3DO inovativní fantasticky strategickou hru s několika prvky rolí. V různých kampaních pochodujete s vašimi hrdiny Erathií a rozšiřujete svou armádu. Současně se staráte o výstavbu měst, vybíráte daně a obchodujete na trhu. Multiplayer - varianta existuje také; ovšem až osm, za sebou jednajících fantasy - stratégů se postará o dlouhé čekání.
Zda bude mít "Heroes of Might and Magic 3" tak dobrý ohlas jako PC verze, ukáže náš test - pravděpodobně v jednom z dalších čísel.

"Heroes of Might and Magic 3" vyjde pro Dreamcast v dubnu.

Přehledné vedení pro uživatele, jakož i podrobný tutorial činí "Heroes of Might and Magic 3" zajímavým i pro začátečníky.



Kontrolním monitorem můžete pozorovat divného týpka (vpravo).

Ve vnitřním dvoře hradu můžete obdivovat animované vodní fontány. Kdyby tu ale nebyly ty krvavé stopy na okraji nádrže...

Smrt z mikrokosmu

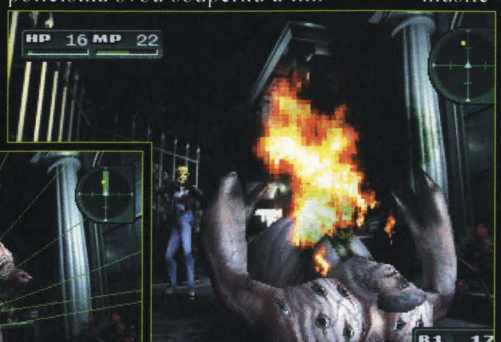
Square posílá podruhé Ayu Breu do boje proti odporným mutantům.

Ohnivým mečem vás tlačí do úzkých.

Zhruba před jedním a půl rokem překvapil japonský gigant Square playstationovou obec akčním RPG "Parasite Eve". Mladá policistka Aya Brea se v předvánočním New Yorku stala svědkem krutých událostí. Během opery v Carnegie Hall začali lidé náhle hořet - pouze Aya toto inferno přežila. Iniciátorem této katastrofy byla operní pěvkyně Melissa Pearce, která rozdmýchala oheň pouze silou své vůle. Během dobrodružství se dozvíte neuvěřitelné pozadí této události. Melissa i Aya mohou vyvolat zničující sílu záhadného viru, který mají obě v těle. Nakonec vyřídí statečná policistka svou soupeřku a tím zachrání svět před vládou virů. Mezitím uplynulo několik let a americká vláda sestavila zvláštní jednotku, která vyšetřuje případy obnoveného působení viru. Aya Brea je (jako expertka) nepostradatelným členem tohoto oddílu.

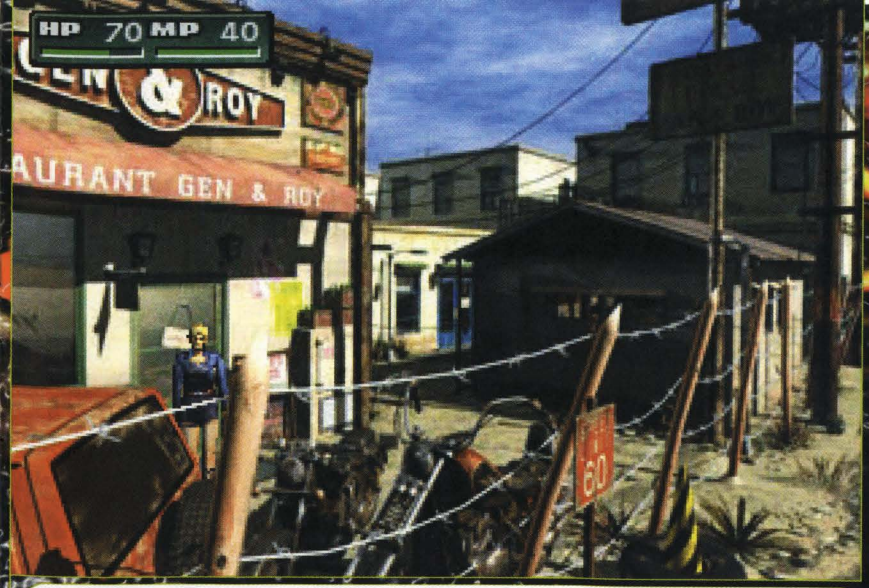
4. září 2000 začíná pro naši hezkou hrdinku úplně normální pracovní den. Ve sklepení budovy jednotky M.I.S.T. v Los Angeles trénuje zacházení s různými střelnými zbraněmi. Zde smíte poprvé převzít kontrolu nad Ayou a pálit na lepenkové desky. Zmáčknete-li čtvercové tlačítko, objeví se muška, která automaticky přeskočí na další cíl. Podle barev lepenkových cílů se musíte vícekrát trefit, než obdržíte nějaké body. Na konci tréninku se vyúčtuje vaše skóre. Pokud jste byli přesní v míření, obdržíte vedle bodů také odměnu v podobě munice nebo lékárniček. Vaše body slouží jako platidlo, abyste si v obchodech mohli koupit zbraně, ochranné vesty nebo uzdravující séra. Cítíte-li se v zacházení se zbraněmi jistí, opustíte tréninkovou místnost směrem ke garáži. Tam potkáte vašeho kolegu Pierce, který vám poví o zřícení vrtulníku v blízkosti hradu Akropolis. Nastoupíte s ním do auta a po krátké FMV-sekvenci stojíte před budovou, v jejímž nitru na vás čeká obraz hrůzy. Tucty zakrvácených mrtvol leží roztroušené ve vstupní hale a vy se ptáte: 'Která krutá síla zabila tyto lidi jako dobytek?' Jste ponořeni do myšlenek, když tu vás náhlé zvonění strhne zpět do reality. Telefonním

Přes telefonní přístroje si nahráváte vaší pozici podobně jako u RE na psací stroje.



Koncentrovanými útoky parasite-síly porážíte i ty nejsilnější ...

... mutanty. Zelený mřížkovaný kužel vám ukáže zónu zásahu.

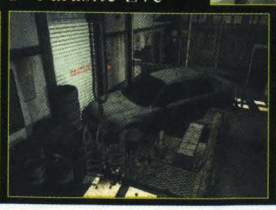


Pokud působilo renderované pozadí v prvním díle vesměs pochmurně a temně, prezentuje se u nového pokračování grafika ve světlejším hávu a s ještě více detaily.

Během boje vidíte aktuální pozici mutantů na vašem radaru.

přístrojem ve foyeru obdržíte od vašeho šéfa další instrukce. Jako u jedničky si můžete i zde po zavolání uložit stav vaší hry. Při dalším průzkumu přilehlých místností potkáte člena ochranky, který vám po krátkém hovoru vydá klíče od kavárny. Okamžitě se vydáte na cestu a po několika metrech natrefíte na hrozného mutanta, který se zrovna dopouští násilí na bezbranné oběti. Narozdíl od původního dílu, který vyšel pouze v Japonsku a Americe, se nepřátelé neobjevují z ničeho nic a již z dálky je vidíte chodit renderovaným prostředím. Přiblížíte-li se ke kreatuře na krátkou vzdálenost nebo zmáčknete-li čtvercové tlačítko, abyste zamířili na obludu, zabarví se obrazovka na okamžik černobíle a boj začíná. Pokud u "Parasite Eve" vsadilo Square ještě na tahový systém boje, tak u následovníka přistoupilo na akci v reálném čase ve stylu "Resident Evila". Nyní můžete kdykoliv vašemu protivníkovi utéct, střílet na něj nebo uskutečnit magické útoky. Dokud máte nějakou munici nebo magické body, můžete jednat, v opačném případě vám pomůže pouze útěk. Vaše magické schopnosti se rozlišují klasicky na útok a obranu. To zahrnuje například léčivá kouzla, ale i útoky. Probojujete-li se mutanty zamořeným hradem, natrefíte na střeše na prvního bose. Když ho vyřídíte správnou taktikou, vrátíte se zpět do hlavního stanu. V tomto stylu se propracujete detailními renderovanými prostředími, ukořistíte desítky zbraní a naučíte se novým útokům na parazity. Bohužel zůstává u japonské verze pozadí příběhu skryto a dobrodružství se na některých místech stává hádankou. To je o to politováníhodnější, protože vynikající první díl žil z geniální historky.

Zatím jsme hráli pouze japonskou verzi, ale pevně doufáme, že se (na rozdíl od prvního dílu) dočkáme konečně i evropské verze. *os*



Pomocí přepojovacího panelu (vlevo) máte kontrolu nad zvedací plošinou v autodílně a lehce otočíte vozem kolem osy (uprostřed). Tak se dostanete do zbraněmi naplněného kufru (vpravo).

SQUARE-EUROPE

RPG pro Evropu

V průběhu 14-leté firemní historie vyrábělo Square megahity jako na běžícím pásu: "Secret of Mana", "Chrono Trigger", "Xenogears" nebo série "Final Fantasy" - seznam japonských hitů je dlouhý. Zatímco američtí hráči si ještě dopřejí požitek z přibližně poloviny titulů od Square, vypadá to v Evropě méně růžově. Pouze naprosté superhity jako "Final Fantasy VIII" a "Saga Frontier 2" nebo 3D bojovky se dočkají také PALové konverze. Po velkém evropském úspěchu "Final Fantasy VII" se japonský koncern rozhodl jednat. Koncem roku 1998 byla v Londýně založena evropská pobočka firmy. K tématu "Parasite Eve 2" v Evropě nám bohužel spolupracovníci Square ještě nemohli podat žádné informace. Doufejme, že rozhodnutí dopadne ve prospěch všech fanoušků akce a dobrodružství.

SQUARE

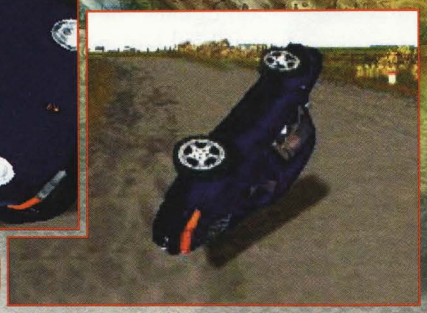
Pouze v Japonsku a Americe byla k dostání akční RPG hra "Parasite Eve".

"Cože..? Cože??! Já ti nerozumím ani slovo!"

NÁZEV
Parasite Eve 2
VYDAVATEL
Square
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
není známo

Na akci orientovaný následovník thrilleru od Square, ve kterém boje v reálném čase zastiňují prvky RPG.

Za dobré výsledky dostanete peníze, které investujete do ochranných oděvů (vlevo).



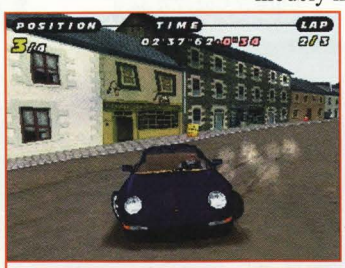
Takový mistrovský kousek vede k boulím na plechu a dírám v peněžence.

WORK in PROGRESS

Užít

Pátý díl stálého hitu od Electronic Arts "Need for Speed" překvapuje novým exkluzivním vozovým parkem

Ušlechtilé karosérie, skvělý pocit rychlosti a vzrušující honičky; po posledních dvou dílech zaujala série "Need for Speed" právem místo na poli špičkových závodních her pro Playstation. Poté co již byly předchozí díly obdařeny příznačnými podtituly "Hot Pursuit" (horká honba) a "High Stakes" (vysoká sázka), vypovídá nové jméno "Need for Speed: Porsche" vše o přicházející akční rychlojízdě. Protože stejně jako u vychvalovaného "Porsche Challenge" od Sony z roku 1997, se veškerý sortiment aut soustřeďuje výhradně na modely německého Porsche. Nový díl ovšem neslouží pouze jako reklamní hra pro Boxstera, ale dostává se s paletou 68 různých modelů Porsche na pole zájmu každého pořádného 'závodníka'. Nostalgici mají radost z historického ďábla, jakým je 365 Roadster z roku 1948, naproti tomu yuppies mohou bez měsíce trvající dodací lhůty nasednout do zbrusu nového 996 Turba.



Polygonoví řidiči jsou detailně vykreslení a nabízejí širokou škálu pohybů.

Původně neměla být tato hra vlastně žádným dílem série "Need for Speed". Ale protože se tato úspěšná rodina závodních her těší velké vážnosti, nakonec nás čeká nový díl NFS. Mezi původní hrou a konečným titulem muselo být jistě uděláno mnoho designové a programátorské práce, protože "NFS: Porsche" připomíná v mnoha ohledech svého nevlastního otce.

I druhým vozem pro zimní sezónu je Porsche - ne zrovna nejlepší volba pro led a sníh.

Opět naleznete jako jeden ze tří hráčských módů oblíbené policejní honičky. U EA trochu pokukovali po úspěšném 'Driveru' a dali 'policejní části' strukturu misí, ve kterých budete navíc odměněni např. i za zdařilé otočky.

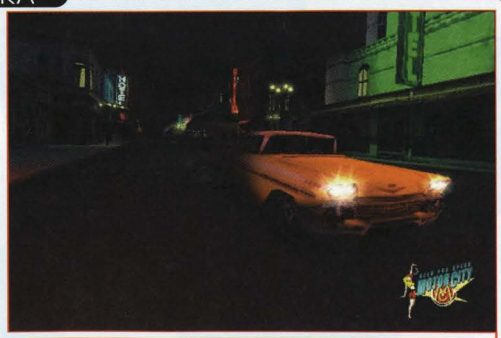
Více motivující než u předchůdce by měl být také kariérový mód, u kterého budete léta pracovat na vaší objemné kolekci 'poršáků'. Na známém konceptu uvolnění tratí, kasírování prémií, vylepšení starého popř. koupi nového vozu a prodeji se mění jen několik detailů. Tak se např. vyměřuje hodnota vašeho auta podle celkového stavu, ujetých kilometrů a stáří. Čím zacházíte s vaším vozem opatrněji, abyste neměli žádné nehody a provádíte opravu a údržbu jednotlivých dílů včas, tím karosa stárne pomaleji. Se starožitnými kusy z vašeho vozového parku můžete u milovníků dokonce vydělat velké peníze. O nádech hospodářské simulace se postará trh s náhradními díly, na kterém se ceny orientují dle nabídky a poptávky.

Konečně se stávají i havárie a jejich

ZNAČKA

Závody na pokračování

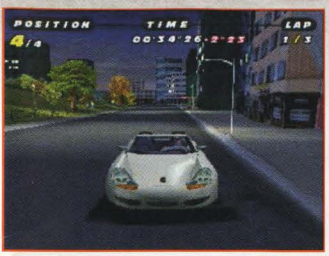
EA je známá pravidelnou publikací her, u kterých je koncept změněn tak málo jako název. Právě v oblasti sportovních her těží tito severoameričané z výtečné pověsti a solidního technického základu svých titulů "FIFA", "NHL", "NBA" nebo "Madden". I když se ani u "Need for Speed" jméno nemění, všechny čtyři dosud vyšlé díly jsou poznamenány stálým a progresivním vývojem. Vedle "Porsche Unleashed" rozšiřuje EA svůj rodokmen závodních her momentálně i o "Motor City". Také tento projekt klade význam na licencované ušlechtilé vozy, ale vozový park se skládá výhradně z historické americké produkce.

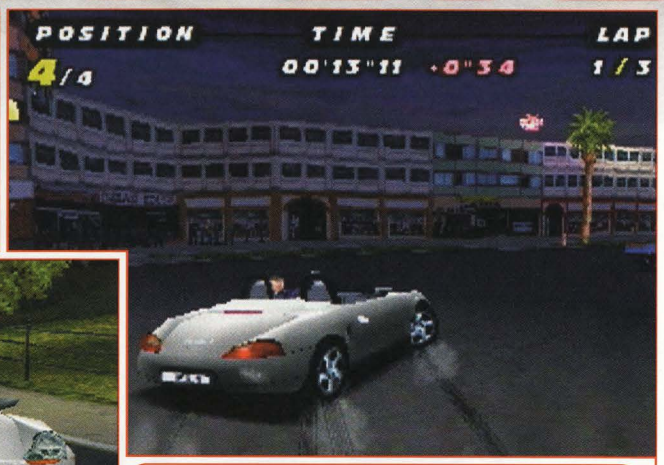


"Need for Speed: Motor City" vyjde na PC.

Milovníci Thunderbirda nebo Mustanga si ale musí mimo počítače pořídit i modem, protože se "Motor City" objeví pouze pro PC a jako čistě online-hra.

t si Porsche





Vaše hříšně drahé pneumatiky mohou zanechat stopy i na městských tratích.

NÁZEV NfS: Porsche
VYDAVATEL Electronic Arts
SYSTÉM Playstation
VYDÁNÍ Duben

Nový Need for Speed přináší slušný vozový park, nové herní módy a techniku překonávající předchozí díly.

následky realističtější. Mimo poškrábaného laku, roztříštěných skel a malých boulí jsou nyní vidět i větší škody, jako jsou ohnuté rámy, které se zřetelně projevují na výkonu vozidla. Aby však vaše nervy nebyly kvůli totálnímu zničení zbytečně namáhány, dojedete s vaší kraksnou vždycky do cíle, nehledě na to, s kolika stromy jste se cestou seznámili. Tratě by vás měly svým otevřeným uspořádáním, odbočkami, křižovatkami a zkratkami svádět k dalším a dalším závodům. Všichni blázni do sportovních aut se mohou v tomto díle těšit na detailní a graficky povedenou prezentaci 50-leté historie Porsche. sf

Prototypová prognóza

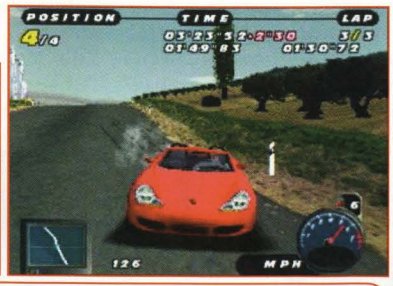
Vybavení: Exkluzívní
68 modelů Porsche je garantem hráčského luxusu

Technika: Ušlechtilá
Přepracování grafiky, fyziky a modelu poškození překonává už tak vysokou kvalitu předchůdce

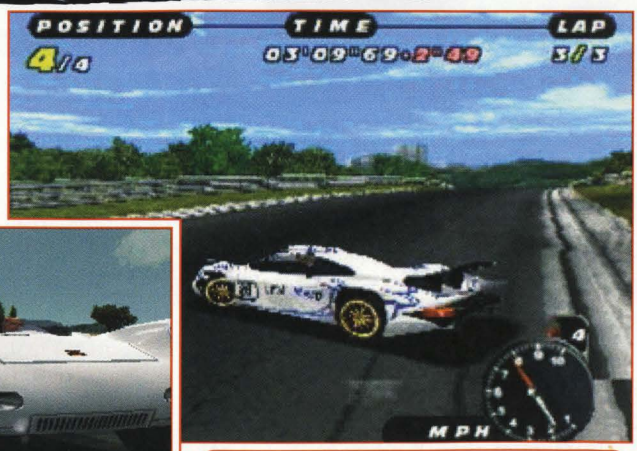
Ovládání: Jednoduché
Nové menu umožňuje dokonalý přehled a rychlý výběr voleb. Také čas pro nahrávání je kratší.

Špičková místa: Prozatím čtyři
Doporučuje se koupě multitapu

Spotřeba: Enormní
Tři hráčské varianty zaručují množství propařeného času.



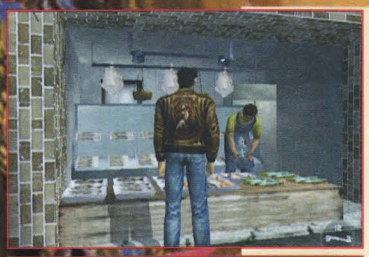
Co může být krásnější, než užívat si slunného dne? Kdyby náhodou pršelo můžete přestoupit na žlutý vůz se zavřenou střechou (vlevo).



Vedle modelů pro 'normální občany' jsou připraveny i závodní žihadla (nahoře).

Sen můj?

"Shenmue" je tu! Sega si zahrála 24. prosince na Santa Clause a obšťastnila statisíce japonských fanoušků Dreamcastu nejvytouženější videohrou všech dob. Obstarali jsme si speciální vánoční vydání a ovladač jsme dali z ruky ať po našem úplném vyčerpání.



Mnoho obchodů a restaurací se stará o blaho obyvatel Yokosuky.

Nebyl to žádný lehký porod: několikrát byl termín zveřejnění tohoto pověstmi opředeného žánrového mixu posunut, naposledy na duben 2000. Hrozilo, že se z "Shenmue" stane 'Nekonečný příběh'. Ale team AM2 to s legendárním designerem Yu Suzukim včas zvládl. Přiznáváme se, že když bylo zveřejnění v Japonsku v polovině listopadu přeloženo znovu na původní termín 29. prosince '99, byli jsme na základě minulosti skeptičtí. Ale Sega nás přesvědčila o opaku a vydala k minulým vánocům speciální vydání soundtrackového a bonusového CD (viz. rámeček) do japonských obchodů s videohrami.

Sloupce v menu ukazují vaše zkušenosti u jednotlivých úderů a kopanců.

Shenhype

Minulý rok vznikl humbuk okolo hry "Shenmue", jaký svět videoher do té doby zažil jen málokdy. Základní kámen oblouku napětí položila Sega koncem listopadu '98. K první japonské dreamcastové hře, "Virtua Fighter 3 tb" bylo přiloženo bonusové CD s nápisem 'Project Berkley'. Na něm se nacházelo hodinové interview s Yu Suzukim, ve kterém byla mezi jiným řeč i o tajném miliónovém projektu - Shenmue. Fanoušci Dreamcastu v Japonsku s toho byli celý pryč, inovativní videohra od Yu Suzukiho - to bude něco velkého. V následujících měsících rozdmýchávala Sega oheň dalšími informacemi a krátkými, herními sekvencemi na různých veletrzích. Stejně tak jsme byli i my krajně napnutí, jestli "Shenmue" splní vysoko nasazené očekávání.

Tlustý kuchař pizzi s knírkem se jmenuje Mario (obrázek nahoře). Dobrý vtip.

Shenmord

Intro v reálném čase doprovází hrdinu Ryou Hazukiho na cestě do Yama-nose, malého předměstí Yokosuky. Poutavými záběry kamery podbarvenými dramatickou hudbou, budete sledovat zákeřnou vraždu Ryouova otce Iwaoa.

To je z toho, když se otravují mladá děvčata. Dva pofidérní chlapíci dostanou nakládačku.

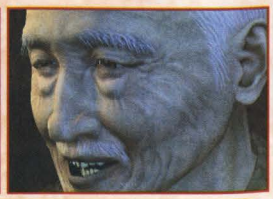
"SHENMUE" SPECIÁLNÍ VYDÁNÍ

Skvostné a rozsáhlé

Sedm postav ze hry se vám předvede na speciálním bonusovém CD.

Pět dnů před vlastním vydáním v Japonsku se objevilo "Shenmue"-speciální vydání v reprezentativním obalu a s pěti stříbrnými kotouči - "Shenmue" na třech CD, k tomu soundtrack a jedno bonusové CD. Na tom se nachází mimo jiné sedm dem, seznamujících vás z různými postavami za hry. Pouze váš pracovní kolega, řidič vysokozdvižného vozíku, mluví anglicky, ostatní mluví japonsky, takže většina nerozumí ani slovu. Takže si můžete užívat neuvěřitelně realistických mimik, které v ničem nezaostávají za ukázkami z možností PS2. Vaše uši hýčkejte hudbou ze hry, která se také nachází na bonusovém CD. V rozporu se separátním soundtrackem. Zde uslyšíte také pár orchestrálních aranží a vánoční remix titulního tématu. V "Shenmue" kině se podíváte nakonec také ještě jednou na všechny mezisekvence, které jste již při hraní shlédli.

Zda se toto speciální vydání "Shenmue" objeví také v Evropě, není ještě jisté



Obličeje v "mimickém demu" mají ještě více detailů než ve vlastní hře a odrážejí realistické nálady a pocity.

Shenmue!

Ke konci dobrodružství budete bojovat po boku vašeho dřívějšího protivníka.

Nečinně Ryou musí přihlížet tomu, jak obávaný bojovník kung-fu Souryu zasadí jeho otci osudný úder. Iwao umírá v náručí svého syna, Souryu zmizí pomocí tajemného amuletu, který Iwao zakopal na své zahradě a bránil vlastním životem. Co se stalo s tímto amuletem, zůstává prozatím nejasné. Více o ději během vašeho dobrodružství si přečtete v rámečku "dobro a zlo".

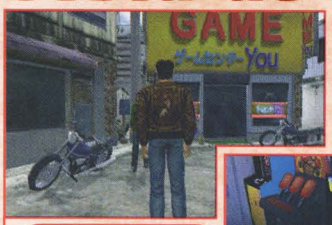
F.R.E.E.

"'Full Reactive Eyes Entertainment" pojmenoval Yu Suzuki žánr, který se snaží za pomoci "Shenmue" definovat. Ve skutečnosti se ale jedná 'pouze' o adventuru s výlety do dalších žánrů. Od samého začátku vás ohromí skoro úplně interaktivní, živé prostředí Yokusuky. Pohybujete se z pohledu třetí osoby po vašem domě, předměstí, ve kterém žijete, v centru města Yokosuka a později také přístavem, ve kterém budete pracovat jako řidič vysokozdvižného vozíku. Každý obyvatel Yokosuky má svůj průběh dne, jde ráno do práce a večer zabíjí dlouhou chvíli v hospodě nebo ve zdejší herně (viz. rámeček). Autobus do přístavu jede přesně každou půlhodinu, když se setmí zapne se pouliční osvětlení.

Také hráč se musí držet určité stanovené doby. Ráno v 8:30 zazvoní budík a nejpozději v 22.30 musíte být v posteli. Jestliže na začátku hry půjdete na menší průzkum, hned vás dostane množství detailů v okolí. Ve vašem domě můžete otevřít každé dveře a každou zásuvku, u televize najdete dokonce Segu Saturn.

"SHENMUE" - HERNA S KLASICKÝMI AUTOMATY

Cesta do minulosti



V herně zajděte k automatu "Space Harrier".

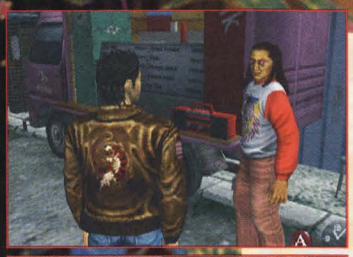
Jako hodně lokací v "Shenmue" je také herna interaktivní. U vchodu již čeká jukebox, ve kterém si můžete - zcela odpovídajíc prostředí - poslechnout hudbu ze starších klasických automatů. Tím to ale nekončí. Zahlédnete-li v koutě opravdově vypadající závody motorek "Hang On"- můžete si hru také zahrát! Space Harrier" je další připravená klasika od Segy, na kterou si můžete tímto způsobem zavzpomínat. Automat "Afterburner" bohužel nefunguje. Podle nepotvrzených fám ztroskotala vestavba třetí hry kvůli časovým problémům - možná že bude více ve druhém díle.

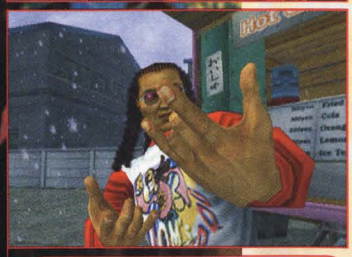
Také "Hang On" je emulován podle skutečnosti.

V "Shenmue" neřešíte pouze kriminální případ, ale také se staráte o mezilidské vztahy...

Den co den. Noc co noc. V mých nekonečných snech slyším hlas. Zní jako echo kostelního kůru. Vypráví o osobě, se kterou se musím sejít. Zde je ten statečný bojovník, který přeplouvá oceán. Pro svého otce, pro tajemství a pro odplatu. Jeho cesta bude dlouhá a namáhavá. Jdi touto cestou. Mysli vždy na lidi, kteří tě milují. Budu tam a budu na tebe čekat. Jednoho dne se potkáme. Nikdo se nemůže dotknout tohoto srdce. I kdyby mraky zakryly sluneční svit a déšť padal k zemi. Den co den. Noc co noc. Modlím se za tvé bezpečí a za má přání. Toto setkání nás povede k novému začátku. Nekonečný příběh právě začal...

Stiskněte v pravém okamžiku potřebné tlačítko a nepřátelský útok bude odražen.



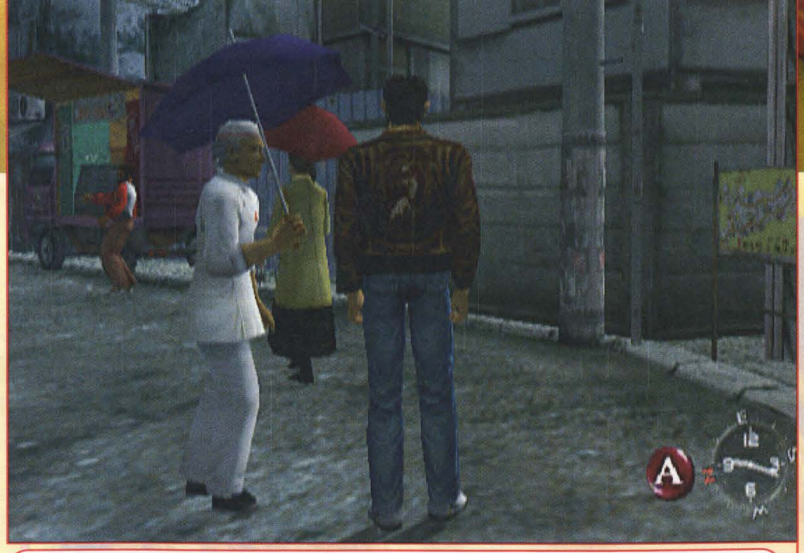


Prodavač hot-dogů Tom vás i v japonské verzi obšťastní útržky anglických slov.

Detailnost pokračuje i ve městě. Také se mohou např. ovládat všechny telefony - jaké by to bylo pokecat si s vaší přítelkyní?

Váš vlastní úkol v "Shenmue" se neodlišuje od mnohých známých adventur. Díky rozhovorům s obyvateli Yokosuky se dostanete k informacím, které pro vás budou při pátrání po vrahovi vašeho otce užitečné. Ale na určitých místech není potřebná chytrost, ale rychlá reakce. Přitom budete konfrontováni se dvěma druhy akčních sekvencí. Při 'quick-timer-events' a 'quick-timer-fights' ovlivníte včasným stisknutím určitého tlačítka pronásledovatelské honičky a zápasy ve váš prospěch. Zřetelně náročnější jsou 'Free Fights' - zde se z "Shenmue" stává čistokrevná bojová hra. Při tom jsou na čtyřech tlačítcích pro akci umístěny rána pěstí, kopanec, hod a blok. Různá komba samozřejmě také existují. Váš otec, mistr rodinného stylu karate, vás již v mládí hodně naučil, ale pár zvláště působivých pohybů se naučíte teprve během tohoto dobrodružství. Pokud se ze začátku pohybujete po svých, budete v pozdějších akčních sekvencích sedět na vysokozdvižném vozíku nebo v sedle Harleye. Závody na motorkách se jednou konají jako 'Quick-Timer-Event', podruhé jako 'Free Race', při kterých budete moci volně řídit. Graficky zavádí "Shenmue" nová měřítka. Detaily s bohatou výzdobou domů a vnitřním vybavením, jakož i s množstvím osob na ulici nesmírně oživují virtuální Yokosuku. Naše fotky mluví sami za sebe.

"Shenmue" byla koncipována jako herní série, Yu Suzuki si prý troufá na sedm her. Při tom má být mezi jednotlivými díly odstup pouhých několika měsíců. Nyní po prvním díle "Shenmue Chapter 1: Yokosuka", který se teď objevil, je druhá kapitola, která se odehrává v Hong Kongu, k vydání v Japonsku naplánována na srpen.



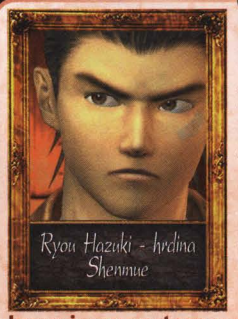
Čistý realismus: Pokud spustí nad Yokosukou déšť, vytáhnou obyvatelé deštníky.

PALmue

Kdy "Shenmue: Yokosuka" dorazí i do Evropy, není ještě jisté. Sega uvažuje o tom, že americkou verzi krátce po zveřejnění v červenci na americkém trhu v nezměněné podobě vydá i na našem kontinentě. *ts/th*

HLAVNÍ POSTAVY

Dobro a zlo



Ryou Hazuki - hrdina Shenmue

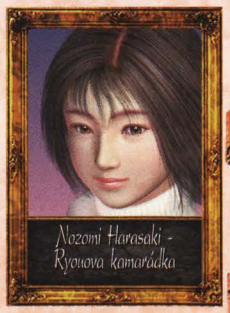
Jeho matka zemřela, když byli Ryouovi tři roky. Od té doby je vychován svým otcem Iwao a hospodyní Ine. Ryou chodí na střední školu a je nadšeným fanouškem karate. Jeho otec ho již brzy naučil stylu Hazuki. Ale Ryou je vlídný člověk. Pouze ten kdo ho dráždí, okusí jeho bojové umění. Ryou nebydlí přímo v Yokosuce, ale v malém předměstí Yamanose. Tam je známý a oblíbený.

Iwao Hazuki - Ryouův otec

Iwao je expertem v rodinném bojovém karate-stylu Hazuki. Poté co zemřela jeho žena, se stáhl do ústraní. Pro svou železnou vůli je Iwaoa ve městě vážený a respektovaný. "Shenmue" začíná jeho smrtí, Souryuovou rukou.

Souryo - velezloduch

Souryu je silný a obávaný bojovník z Číny. Kde udeří, tam již tráva neroste. To poznal i Ryouův otec Iwao, který byl Souryuem chladnokrevně zavražděn. Souryu hledá záhadný amulet. Jednu polovinu si vzal od Iwaoa, druhou vlastní Shenhua Rei.



Nozomi Harasaki - Ryouova kamarádka

Nozomi pracuje ve zdejším květinářství a je Ryouovou dobrou kamarádkou. Oba spolu často flirtují, ale zdá se, že to není nic vážného. Poté co je Nozomi unesena, neváhá Ryou ani okamžik a vydává se ji hledat. Když ji osvobodí, domnívá se Nozomi, že získala Ryouovu lásku. Ryou ale Nozomiiny city neopětuje a vydá se hledat tajuplnou Shenhua.

Shenhua Rei - tajuplná kráska

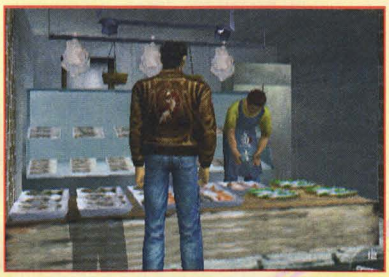
Shenhua je vůči cizím nedůvěřivá a bydlí od svého narození v Číně. Za jemným obličejem se skrývá odvážná mladá žena, která ale jak se zdá, má před něčím ohromný strach. Shenhua pošle Iwaovi dopis, ale ten dojde až po jeho smrti. Protože je tento dopis v čínštině, nechá si ho Ryou od starožitníka přeložit. Obsah ho zavede do Hong Kongu, kde se odehrává druhá kapitola "Shenmue".

Shai - hmusák

Nejodpornější postava v "Shenmue". Jeho zhnilé zuby, jeho ušní maz a jeho úchylný hlas vyvolávají odpor. Zdá se, že Shai je Ryouovi vždy patách - jako neslyšitelný stín. Většinou číhá v tmavých zadních dvorech, v hernách a napadá ho ze zálohy. Jeho vytrénování v ninju mu pomáhá zůstat utajený. Nikdo o Shaiovi nic neví, nikdo neví, proč Ryoua pronásleduje...

NÁZEV
Shenmue
VYDAVATEL
Sega
SYSTÉM
Dreamcast
VYDÁNÍ V EVROPĚ
4. čtvrtletí

Japonské dobrodružství napříč žánry se skvělou grafikou a atmosférou.



Život japonského teenagera: Ryou jede autobusem do práce a dopřeje si Colu, Fantu nebo Sprite.

PŘEDPLATNÉ

? Chtěli byste ušetřit a přitom dostávat magazín MAN!AC až k Vám domů?

! Potom stačí zaslat vyplněnou složenku typu C na adresu: redakce časopisu MAN!AC, Tylova 8, 370 01 České Budějovice.

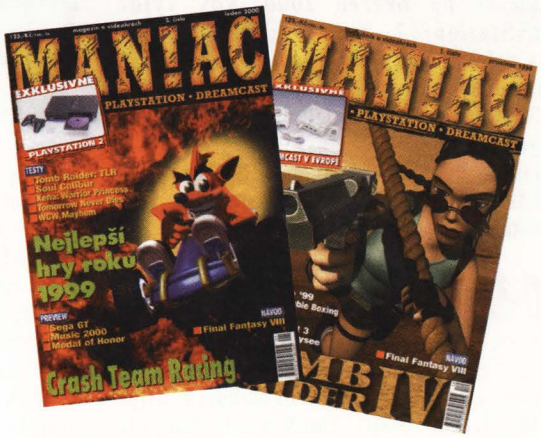
? Jak se dozvíme, od kterého čísla si chcete časopis předplatit?

! Na zadní stranu složenky do pole "zpráva pro příjemce" napište, od jakého čísla si přejete časopis zasílat.

? Jaké výhody z toho pro Vás plynou?

! Časopis Vám přijde každý měsíc až domů, ušetříte a ještě budete zařazeni do slosování o hodnotné ceny.

Takže...?



K předplatnému na rok obdržíte s prvním zaslaným číslem jako dárek první dvě čísla MAN!ACu zdarma.

Ceny předplatného

1 rok 990,-Kč

KONZOLE

Věk hightech-konzolí začal! Čeká nás kompaktibilita s DVD, snadný přístup na internet, procesory nejmodernějšího ražení a grafické efekty na úrovni filmů.

Nová generace konzolí začala vlastně již před rokem. V listopadu 1998 vyšla v Japonsku Sega Dreamcast, díky čemuž vypadají videohry opět současně. Nyní, když je i v Evropě k dostání tato konzole se 64 bity (se 128 bity grafických jednotek), čeká se na březen 2000, kdy vyjde PlayStation 2 na japonském trhu (v Čechách se objeví v září tohoto roku). Fanoušky videoher očekává napínavý začátek nového tisíciletí, který koncept bude nejúspěšnější? (Na poslední chvíli jsme z našeho článku vyřadili konzoli Dolphin od Nintenda, protože bylo oznámeno zrušení tohoto projektu.)

2D-3D-xD?

Při analýze historie konzolí vykrystalizuje cyklus, podle něhož se při každé druhé změně generace mění znázorňovací technika. Když byly v letech 1989-1990 8 bitové konzole systému NES a Master zaměněny za 16 bity (Super NES a Mega Drive), byly hry sice barevnější a rychlejší, ale stále ještě (až na několik výjimek) dvoudimenzionální. Teprve při dalším generačním skoku, v roce 1994, se dalekosáhle prosadila 3D technika, většina playstationových i saturnových her sestává z texturovaných polygonů, i o dva roky později vyšlé N64 sází na třetí rozměr. Právě tak jako právě přicházející, takzvaná "druhá 3D generace".

Dreamcast - online konzole

U koncepce Dreamcast hrál důležitou roli faktor času. Saturn zmizel v USA a v Evropě z trhu a nebylo možné, být dlouho bez zastoupení na důležitých trzích. Sega se tedy rozhodla, pro další konzoli licencovat nejen procesor, ale i chip grafiky. S 3Dfx, tehdy vedoucím výrobcem zrychlovacích chipů pro 3D na trhu PC, byla vedena první jednání, uzavřena smlouva a u Segy USA se začala plánovat konzole. Ale najednou vypracovala centrála Segy v Japonsku vlastní koncept - spolu s NEC, který právě vyvinul grafický chip PowerVR2. Protože rozhodnutí padlo výlučně v Japonsku, bylo jasné, že se Sega rozhodne pro PowerVR2 oproti 3Dfx. Sega hledala další partnery z oblasti PC. Microsoft dodal provozní systém a vývojové prostředí (Windows CE), Hitachi původně pro obchod koncipoval 200 Mhz vylepšený SH4 mikroprocesor. Výsledek, který vyšel v listopadu 98 v Japonsku, se mohl i lecčíms pochlubit. Je to přeci jen kompaktní hightech-hardware, sestavený speciálně k hraní her. Jako šíp rychlá CPU kolem sebe rozvíří miliony polygonů s největším možným rozptýlením (640x512 pixelů), díky osmi MB silné grafické paměti jsou textury nejlepších DC her ("Sonic Adventure", "Soul Calibur") krásnější než u jakékoliv PC hry. V počítačovém rozsahu existují sice již grafické karty se 32 MB video RAM, ale jen několik her je schopno toho částečně využít. Na rozdíl od dosavadních herních konzolí je v Dreamcastu zabudovaný modem: "Až šest milionů hráčů" jak propaguje Sega - ne zdaleka tolik (jak tvrdíme my) čeká bohužel ještě pořád na první DC titul s možností hry po síti. Podle Segy by k tomu mělo dojít teprve v příštím roce. Do té doby by měl vyjít i oznámený zip-drive, kterým je dán základ pro rozšíření her, jako např. dodatečné levely. Souhrn: S Dreamcastem má Sega momentálně na trhu nejvýkonnější konzoli. Pokud jste zvyklí pouze na grafiku PlayStation a N64, budete nad DC hrami žasnout.

PlayStation 2 - DVD konzole

S tak dlouhým životem PlayStation nikdo nepočítal: 22. listopadu 1994 vyšla v Japonsku

a již koncem roku 1999 3D zrychlovači technicky předběhnutá konzole má i při svých pátých narozeninách nenapadnutelné postavení na trhu - více než 55 milionů prodaných PlayStation po celém světě hovoří jasně. Především stálé zlepšování vývoje titulů zajistilo nové nejvyšší výkony, které udivily stejně tak kupce jako odborný tisk. Jako nutné zlo brané chyby grafiky (mimo jiné clipping, rozmazané textury) zmizely, hry působí stále realističtěji a high-res rozlišení (většinou 512x256) se stalo standardem. Nyní mají i nejtalentovanější tvůrci problém, jak udělat na hráče dojem. Je čas pro něco nového! To si myslí i Sony, a proto tento měsíc vypouští nastupitelskou konzoli. Playstation 2 (zatím samozřejmě na domácím japonském trhu). PS2 bude ale daleko víc než jen "pouhou herní konzolí". Díky zabudovanému přehrávači disků, včetně MPEG2-decodingu, můžete užívat PlayStation 2 jako plnohodnotný DVD-přehrávač. Připojen na Dolby-Digital.-Decoder, dodává PS2 vedle brilantního obrazu i šesti kanálový zvuk ve filmové kvalitě. Co tato konkurenční výhoda pro Sony znamená, lze tušit už dnes. Na podzim, kdy PS2 vyjde v Evropě, prorazí DVD na trhu s konečnou platností. Tak se relativizuje i vysoká cena PS2 (mluví se o cenové relaci do 12 tisíc korun), za níž obdržíte hightech-konzoli a DVD player v jenom.

DVD není ale jen o filmech, s rozšířenou kapacitou paměti nabízí prostor pro herní data jakéhokoliv rozsahu. Protože je výroba DVD trochu dražší než CD-ROM, jsou firmy vyrábějící hry rády, že mohou hry pro PS2 vydávat i na CD-ROMech, které jsou na trhu běžné. PS2 totiž může načítat obojí.

Seznam novinek pro PS2 je plný následovníků jako je tento: "ISS 2000".

Hlavním tahákem budou ale nově vyvinuté hry, které budou hlavním důvodem, proč bude chtít každý PS2 také pod svůj televizor. O vysoké rozlišení (až 1280x1024 pixelů) a mnoho polygonů (max. 75 milionů za vteřinu) se starají "Emotion Engine" a procesory grafiky ("Graphics Synthesizer"). Emotion Engine byl vyvinut ve spolupráci s firmou Toschiba a jedná se o 128 bitový RISC-procesor. Emotion Engine pracuje se dvěma "vector-units", které umožňují množství paralelních operací. Jinak řečeno to znamená: 6,2 milionů průběžných operací (giga-flops) za vteřinu - žádný procesor na světě není momentálně rychlejší. Sony plánuje, používat PS2 jako základnu pro digitální filmy - "Star Wars: Epizoda 2" bude, jak známo, zaznamenán a distribuován digitálně. A to nepíšeme o zatím neujasněných možnostech online hraní.

Konzole a PC - ruku v ruce

Vzpomenutým online-připojením bude tedy učiněn první krok k zasítění konzolí s cizími systémy. Tak lze vyměňovat e-maily, nebo společně chatovat (diskutovat po síti). Další krok je ovšem trochu tvrdší oříšek. Společné multiplayer-matche mezi uživateli konzolí a PC.

Nemožné toto předsevzetí není a možný počáteční titul projektu "spojená hráčská obec" by mohl být PC titul "Everquest" od Sony - online hra, která již nyní spojuje ve virtuálním světě mnoho tisíc fanoušků her.

Místní zasítění konzolí a PC se množstvím rozhraní PS2 přibližuje realitě. Již roky existují transformační karty pro PCMCIA-port, kterými se zapojují běžné notebooky do PC sítě. Ale co by vám vlastně přineslo, kdyby jste spojili PS2? Bylo by toho dost! Mohli by jste například řídit vaši PC tiskárnu přes PS2, vytisknout si stránky z internetu nebo něco jiného. Také k PC připojený modem by se mohl využít např. pro online hry na PlayStation 2. Je to ještě hudbou budoucnosti - ale kdo by si před lety pomyslel, že budete moci v roce 2000 surfovat s herní konzolí po internetu nebo se dívat na DVD filmy?

Ještě další generace

Nyní přibližně víte, co vás čeká s další generací konzolí. Co ale přijde pak? Jak budou vypadat PlayStation 3 a další konzole? Co

"Za deset let budou hry a televizní program vypadat stejně!"

Seznam hitů Davida Perryho je dlouhý. Známým se tento extrovertní Američan stal plošinovkou "Cool Spot" (MEGA DRIVE, 1993). Pak následovaly "Aladin" (1993, MEGA DRIVE) a "Earthworm Jim" (1994, MEGA DRIVE), jeho největší úspěch. Na 32 bitových konzolích pokračoval Perry ve své práci, 1996 zveřejnil "MDK" pro PC a PlayStation. Momentálně vydala firma Shiny Davida Perryho hru "Messiah", která bude realizována i na PS2. Ptali jsme se Davida Perryho na příští i přespříští generaci konzolí.

Davide, která je tvá nejoblíbenější konzole?
DAVID PERRY: Já jsem netrpělivý člověk a chci mít vždy to nejlepší. Momentálně je PlayStation 2 mojí nejoblíbenější konzolí. Pravděpodobně je to ale jen omluva toho, že kupuji rád nové věci. Když o tom přemýšlím, bylo jednodušší programovat na starý Sinclair, kdy jsme vyvíjeli hru jeden měsíc.

Pro jakou konzoli bude Shiny v budoucnu vyvíjet?
PERRY: Koncentrujeme se momentálně na PlayStation 2. Dreamcast má u našich budoucích projektů také dobré šance.

Co si myslíš o Dreamcastu a příštích konzolích?
PERRY: PlayStation 2 je vzrušující. Nabízí vše, co jsme kdy od herní konzole očekávali, dokonce analogová tlačítka na joypadu. Také Dreamcast dělá velmi dobrý dojem, především když si nekoupíš "Blue Stinger".

Jak těžké je programovat pro PlayStation 2?
PERRY: PS2 byla designována pro "Low Level" programátory, tedy pro tvůrce s velkou zkušeností. Nezkušení programátoři budou mít těžké vytáhnout z hardwaru maximum. PS2 má grafickou paměť jen 4MB. To není mnoho,

Dreamcast má jednou tolik. Vidíš zde problémy?
PERRY: Grafika na Dreamcastu vypadá působivě, ale když se dívám na dema PS2, nedostatek grafické paměti nevidím.

Vidíš také to nebezpečí, že nejvíce z doby vývoje zabere grafika a design hry postoupí až na druhé místo?
PERRY: Ano, tohle nebezpečí absolutně existuje. FMV sekvence jsou zábavné a mnoho grafiků se raději stará o ně, než o samotnou hru. "Soul Reaver" by byl fantastický, kdyby tvůrci vložili stoprocentní nasazení do designu hry.

Domníváš se, že je modem Dreamcastu dostatečně rychlý pro online hry?
PERRY: Absolutně. Přál bych si, aby měla Sega v programu více online her. Představ si "Soul Calibur" v obrovské aréně s hromadou bojovníků!

Čemu dáváš přednost ty? PS2, jenž je kompatibilní s DVD, připojením pro keyboard, modem a digitální kameru nebo "čistě" herní konzoli?
PERRY: Já dávám přednost čisté herní konzoli za nejnižší cenu. Nestarám se o DVD, nestarám se ani o rozlišení. Dej mi dost výkonu, paměť a dobrý joypad (směje se).

Co přijde po polygonové technice, holografie?
PERRY: Ne, nejdřív přijde raytracing v reálném čase, pravděpodobně přesně za pět let. To znamená, všechny objekty budou korektně reflektovat, popř. absorbovat světlo. Stíny budou exaktně odpovídat svému původu, herní světy budou ‚živé' a plné objektů.

Jak budou vypadat videohry za deset let?
PERRY: Jako televize jenom budeš moct někomu odstřelit hlavu sám. Hráč bude mít možnost spojit PlayStation 2 s PC.

Srostou konzole a PC dohromady?
PERRY: Ano, domnívám se, že k tomu dojde.

Šéf "Shiny" David Perry chce stále nejnovější techniku a těší se na PlayStation 2.

Jednou z mnoha paralelních novinek pro DCt a PC je "MDK 2".

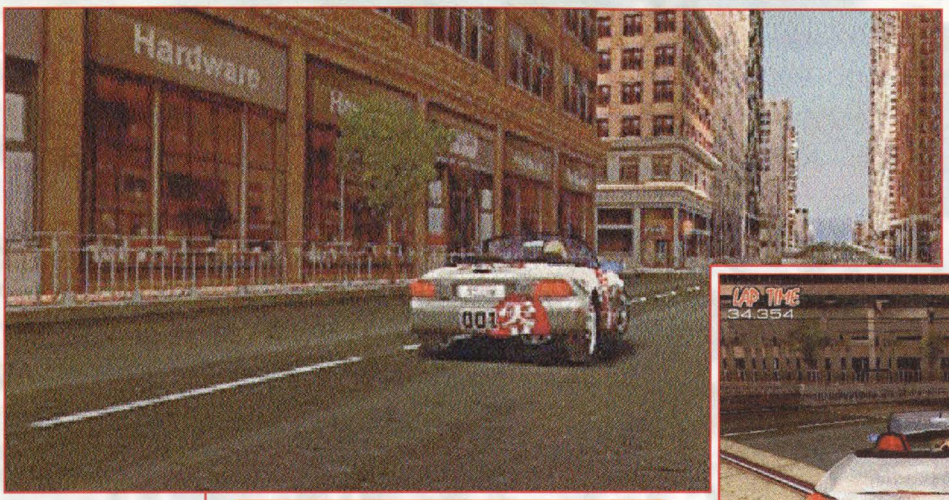
bude umět ještě další generace konzolí? Hlava "Oddworld Inhabitans" Lorne Lanning vidí "nurbs"jako technologii blížící se budoucnosti. Za pomoci těchto takzvaných "non-uniform rational b-splones" budou možná perfektní zaoblení - ovšem pouze na matematické úrovni. Pro znázornění na obrazovce skládající se z pixelů musí být tyto zákruty, určené tvarově specifickými parametry, (spline) rozloženy na co možná nejvíce polygonů. "Nurb jsou lépe obchodovatelné a výhodnější pro řešení závisející na rozlišení, jakož i na geometrické deformaci" tvrdí Lanning. "Nevýhodou je, jako často, dlouhá renderovací doba. My již "nurbs" používáme v našich filmových sekvencích déle, pro nurbs v reálném čase je PS2 příliš pomalá. Pro následující konzoli jsou nurbs naší první

volbou". Co si o ještě další generaci myslí šéf Shiny David Perry čtěte v rámečku.

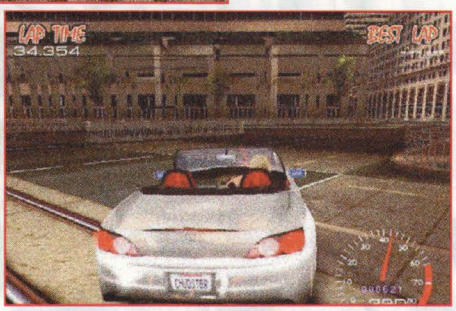
Začalo to jako projekt pro současnou PlayStation a vyjde příští rok exkluzívně pro PS 2: adventura "Onimusha: Demon Warrior" od Capcomu.

Konzole 2000? Těšme se!

Online konzole, DVD konzole, dva různé koncepty, které dělají hraní her zábavnějším. Mnoho otázek bude zodpovězeno až v příštích měsících. Jak bude hraní po síti přijato hráčskou veřejností, je-li schopnost přehrávání DVD opravdu tak neodolatelná pro kupující, jakou roli hraje cena a jakou podpora trhu? Dreamcast dnes, sice co se týče technických dat, lehce pokulhává za novou konzolí od Sony, má ale jasný časový předstih a ukázal díky titulům nové generace jako je "Soul Calibur", že lze na tuto konzoli od Segy relativně lehce programovat. Tento důkaz musí konkurence ještě podstoupit - u N64 jste viděli, jak velké mohou být rozdíly mezi potenciálem hardware a výkony v praxi. Ale PlayStation 2, se zabudovaným DVD-přehrávačem, s miliony na marketing, které mají u Sony už přichystány a s tvrdě vybudovanou playstationovou image u tvůrců a zákazníků, je již nyní jasným vítězem. *ts/ed*



Žhavý závod - díl 2: "Metropolis" od Segy vyjde letos na Dreamcast.



Žhavý závod - díl 1: "Gran Turismo 2000" pro PlayStation 2.

MICROSOFT X-BOX

PC - konzole

PC a konzole se stále více sbližují takže až tak moc nepřekvapilo, že na ECTSpředstavil Microsoft za zavřenými dveřmi koncept herní konzole s PC komponenty, bazírující na Windows-CE. Takzvaný "X-box" má být poháněn AMD-Athlon-procesorem a má jako grafický chip využívat zanedlouho dosažitelný nVidia GeForce 256. Svou výkonnou technikou chce X-box držet krok s PlayStation 2, být právě tak uzpůsoben pro DVD a internet, ovšem stát by měl pouhých 200 dolarů (PS2 pravděpodobně 300 dolarů). Přes DirektX by bylo možné konvertovat PC tituly s minimálními náklady. Microsoft chce ovšem nechat X-box vyrobit cizími výrobci. V úvahu přicházejí Dell a Gateway.

Obzvláště zřeknutí se licenčních poplatků - novinka v konzolové branži - zapříčinilo, že mnozí tvůrci her zbystřili sluch. Microsoft ještě popírá zvěsti kolem X-boxu a nepodává samozřejmě žádné informace o partnerstvích a projektech. Mluvčí několika firem ovšem potvrdili, že byli Microsoftem požádáni o zkušební návrhy her pro X-box. "Pokud se Microsoft rozhodne, že bude produkovat X-box, bude jeho zaměření opravdu velikánské" tvrdí Yoshihiro Maruyama, viceprezident Square/Electronic Arts. "Microsoft má potenciál, stát se pro Sony největším konkurentem".

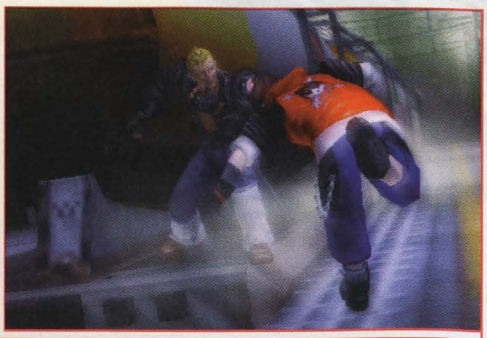
Podle stávajících zvěstí by měl být koncept na X-box předložen hlavě firmy Billu Gatesovi, který učiní poslední rozhodnutí, zda bude projekt uskutečněn.

Jako multiformátový magazín máme samozřejmě radost z každé nové konzole a cena za nabízený výkon zní velmi zajímavě. Přesto jsme trochu skeptičtí, Microsoft je znám svým ne právě bezchybným softwarem a jak chtějí u her na konzole podstrčit nějakou chybu? Kdo dává přednost PC-žánrům jako jsou strategie a simulace a nechce si kupovat počítač, pro toho by však X-box nemusel být špatnou volbou. Ještě je ale brzy na nějaké prognózy ....

Microsoft

P.S.: Nintendo Dolphin ano nebo ne?

Původně jsme chtěli zařadit i příspěvek k chystané konzoli Dolphin od Nintenda, která se měla objevit koncem letošního roku. Bohužel nejnovější zprávy hovoří o zrušení tohoto projektu a proto jsme od jeho prezentace upustily. Pokud bychom dostali nějaké nové informace, budete první koho budeme informovat.



"The Bouncer" od Square bude na akci bohatým titulem se rvačkami ve stylu "Fighting Force". Obzvláště divoká jízda kamerou a bohatá detailnost scén a postav by měly smazat hranice mezi hrou a filmem.

PS 2: na spad

Zveřejnění PlayStation 2 v Japonsku se nezadržitelně blíží. MAN!AC vám přináší nejnovější fakta.

Jak "New Ridge Racer", tak i "Tekken Tag Tournament" mají vyjít v Japonsku souběžně s vydáním PS2. Z dalších titulů předběžně obdařených vavřínem, jako jsou "The Bouncer" (bojová akce od Square), "Gran Turismo 2000" a "Kessen" (3D strategie v reálném čase od Koei), byl dosud 100 % přihlášen k vyjití ke startu vysněné konzole jen poslední z nich. "Kessen" bude také první hrou, která se nebude nacházet na obyčejném CD, ale využije kapacitu DVD. Kdy se ovšem PlayStation 2 definitivně dostane do našich zemí ještě není jisté. Zato američtí hráči mohou již začít šetřit: Sony Computer Entertaiment America oznámila oficiálně, že konzole bude v USA k dostání ze začátku podzimu. O internetové strategii bude rozhodnuto teprve koncem roku. Oficiálně se plánuje na rok 2001 alespoň odbyt hromadného ukládání, které uživateli umožní, zajistit si modemem přijaté hry, filmy nebo hudbu.

Nejen Namco sází u PS2 na známé tituly a koncepty, které již prokázaly svou tržní schopnost. Konami potvrdilo, že bude ukázkový fotbalový seriál "ISS" pokračovat i na nové konzoli. Hra by se měla v Evropě objevit dokonce současně s PS2 a tak vylepšit prodej hardwaru. Současně s olympiádou v Sydney by se měl na trhu objevit další titul "Track & Field". Pro nasnímání Motion-Capture byl angažován držitel světového rekordu v běhu na 100m Maurice Greene, který se jako vášnivý hráč zúčastnil kontroly kvality tohoto špičkového titulu. Oznámení Capcomu jsou sice méně překvapivé, ale i přesto potěšující. Shinji Mikami , mozek série "Resident Evil", potvrdil, že momentálně pracuje na jejím čtvrtém dílu a na pokračování "Dino Crisis". Také západoevropští výrobci již pracují na pokračování populárních titulů. Tak např. Ubi Soft prozradil nedávno dva z celkem pěti aktuálních projektů - oba se mají stát pojmem. Jedním z nich je "Rayman 2.5", který se objeví spolu se startem PS2 na západě. Asi 40 zaměstnanců pracuje momentálně na jeho realizaci. Zcela nově upravený "Rayman 3" by měl oproti tomu vyjít nejdříve koncem roku 2001. Mnoho dalších západních

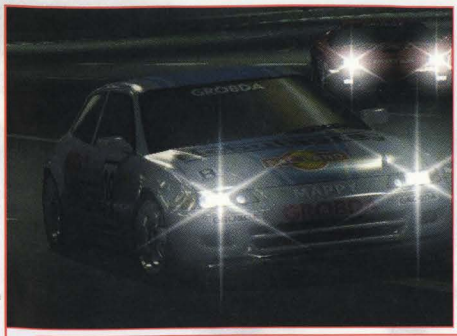
DEMON WARRIOR

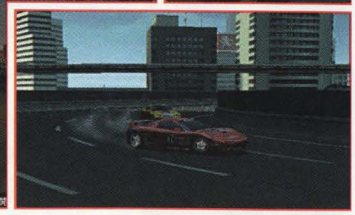
Pecka pro PlayStation 2

Jako samuraj se potýkáte s pekelnými bytostmi.

Nejžhavější titul od Capcomu vás přenese do ponurého japonského středověku. "Demon Warrior" (v Japonsku "Onimusha") spojuje různé tvůrce, které se podílely už na úspěchu "Resident Evil". Jako samuraj Akechi zkoumáte černé tajemství stojící za zničením poklidné vesnice. Samozřejmě, že zde narazíte na množství zlých postav a musíte se bránit před démony a jinými nadpřirozenými bytostmi. Jako zbraň vám na jedné straně slouží jako břitva ostrý meč, na druhé straně uplatníte i kouzelnické umění. Vysoce rozlišené renderované prostředí a realistické charaktery na bázy technologie Motion Capture by mohli z "Demon Warrioru" učinit pecku pro PS2.

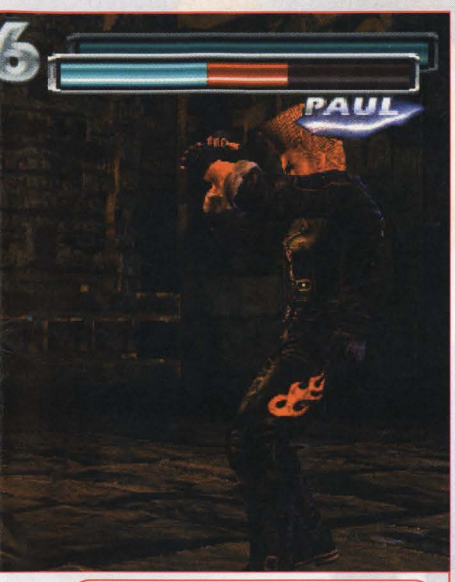
Dojem činící renderované filmy vám vyprávějí pochmurný příběh celé hry.





"New Ridge Racer" - naděje závodních her ke startu PS2. Podle doslechu mělo Sony kvůli této konkurenci posunout "Gran Turismo 2000".

Inutí



Z heren na PS2: jak "Soul Calibur", tak i "Tekken Tag Tournament" vypadají na konzolích lépe než na automatech

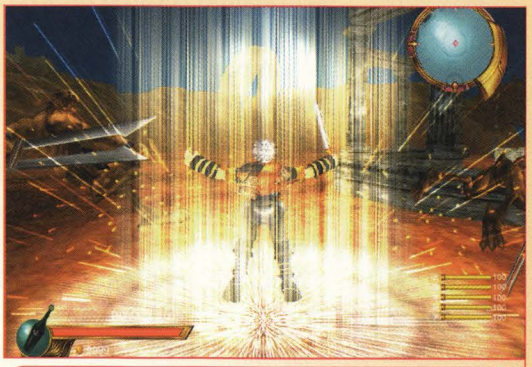
výrobců, jako např. Codemasters se sice v posledním momentě přiznali k vývoji pro PS2, zatím si ale nenechají nahlížet do karet. Producenti "Colin McRae Rally" se ovšem prozradili, když hledali v inzerátech grafiky a designery pro projekt "Navy Seals" pro PS2.

EVERGRACE

Skvělé RPG

Nejen hrou "Enternal Ring" chce japonský výrobce From Software rozmazlovat fanoušky fantasy s novou konzolí. Ve 2. čtvrtletí (v Japonsku) obohatí paletu her pro novou PlayStation o titul "Evergrace". Ten byl původně plánován pro starou PlayStation a až teprve minulý rok se From Software rozhodl pro změnu na novou konzoli. V "Evergrace" si můžete vybrat mezi ženskou a mužskou postavou. Při hledání tajemství mysteriózního symbolu se budete prohánět monstry zamořenými dimenzemi. Abyste ve zdraví přestáli množství bojů, musíte se v průběhu dobrodružství naučit hodně o zranitelnosti vašich nepřátel. Vedle zbraní, kouzel a speciálních schopností se také mnoho postav ve hře postará o RPG stylizaci.

Už obrázky z této ranné verze dávají tušit velká dobrodružství.



Nádherná grafika a světelné efekty vás přímo lákají, pořádně si zakouzlit.

SKY SURFER

Nebeské výšiny

Šikmoocí fanoušci extrémních sportů si mohou již od 4. března pořídit "Sky Surfer", debutový titul Idea Faktory na PS2. Kombinací skoků padákem se snowboardováním by se měl tento titul lišit od běžných závodů na prknech. Obzvláště kapacita grafiky by mohla udělat z jízd do údolí strhující zážitek. Principem hry se "Sky Surfer" podobá excelentnímu "Tony Hawk'sovi" od Activision - boduje se jak provádíte na krkolomných překážkových tratích bláznivé skoky.

Na triky bohatá snowboardová akce. Ještě nikdy jste se neřítili do údolí v tak úžasně graficky ztvárněném prostředí. Doufejme, že ovládání bude podobně skvělé.

Dreamcast překonal v USA všechna očekávání

V PROSINCI BYLO V SEVERNÍ AMERICE PRODÁNO VÍCE NEŽ PŮL MILIONU KONZOLÍ

Sega of America má důvod k radosti. Od senzačního začátku při zveřejnění Dreamcastu 9. září 1999, pokračuje prodej bez přestávky. Právě na vánoce byla dosažena hranice 1,5 milionů prodaných konzolí - tři měsíce dříve, než bylo původně předpovězeno.
V prosinci šel přes pult v průměru každou minutu jeden Dreamcast. I prodej her dává managementu Segy důvod k tomu, aby si mnul ruce. Během vánočních prázdnin v USA ležel poměr mezi prodaným softwarem a hardwarem 3:1. Jako nejpopulárnější tituly se přitom ukázaly NBA 2K, NFL 2K a Sonic Adventure. Ale i Toy Commander a Sega Bass Fishing se těší velké oblibě. V Evropě bylo podle údajů Segy prodáno do vánoc 650.000 Dreamcastů. Z Japonska jsou naopak u příslušenství pro DC hlášeny první větší slevy. Tak nabízejí obchody v Tokijském elektronickém ráji Akihabara volant od Segy asi jen za 1.000,-Kč, cena titulu "Sonic Adventure" byla zredukována na polovinu a "Incoming" mohou Japonci získat již za pětistovku.

Duke Nukem nespí

HRDINA DUKE NUKEM SI I PRO PLAYSTATION 2 PŘEHODÍ ZBRAŇ PŘES RAMENO

Vydavatel Take 2 si zajistil práva na hru s Duke Nukemem. Dohoda s 3D Realms se vztahuje jen na jeden titul s tímto bloňďatým svalovcem. Vývoj hry byl objednán u týmu N-Space, který už pro PlayStation programoval úspěšný "Duke Nukem: Time To Kill".
Tento tvrdý akční hrdina se může pyšnit osmiletou úspěšnou kariérou v oblasti her. Po dvou plošinovkách na PC byla za jeho úspěch obzvlášť zodpovědná hra 'Duke Nukem 3D'. Na PlayStation se v současné době připravuje 'Duke Nukem: Time To Kill 2', na PC 'Duke Nukem Forever'. Dosud byl všemi hrami a artikly kolem tohoto chladného zachránce světa dosažen obrat 140 milionů US dolarů.

Jedna hra nestačí

ELECTRONIC ARTS PŘINÁŠÍ NA TRH DALŠÍ BONDOVKU

Zatímco nejnovější filmová bondovka "Jeden svět nestačí" právě proběhla s velkých úspěchem v našich kinech, uzavřela EA další licenční smlouvu s MGM Interactive. Nová smlouva dává EA právo ke zveřejnění her s bondovskou tematikou pro nejrůznější platformy. První z celé řady budoucích titulů se bude zakládat na aktuálním kinohitu a koncem roku 2000 vyjde pro PC a konzole nové generace. K dostání je již hra "Tomorrow Never Dies" pro PlayStation, která vznikla na základě dřívější smlouvy mezi EA a MGM.

Infogrames na nejlepší cestě stát se herním gigantem

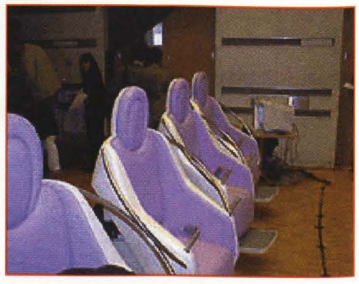
FRANCOUZSKÝ VÝROBCE ZÍSKÁVÁ LVÍ PODÍL V GT INTERAKTIVE

Těžce zasažený vydavatel GT Interaktive se zdá být zachráněn. Investicí 135 miliónů US dolarů získal Infogrames kontrolu nad tímto nešťastným koncernem a tak známými týmy programátorů, jako jsou Oddworld Inhabitants ("Abe's Exodus") nebo Reflection ("Driver"). Tak vstoupili Francouzi do jedné z vedoucích firem v obchodě s hrami. Tento rok již Infogrames spolkla softwarové veterány jako Gremlin a Accolade. Zbývá než doufat, že se tento evropský mateřský koncern bude o zakoupené produkty starat lépe než dosud.

Zombie na horské dráze

"RESIDENT EVIL" SE STAL ATRAKCÍ V JAPONSKÝCH ZÁBAVNÝCH PARCÍCH

Na jedné tiskové konferenci Capcom prohlásil, že se z úspěšného hrůzostrašného seriálu "Resident Evil" stane atrakce japonských zábavních parků. 10 až 15 minutový "Bio Hazard 4D Horor" unese diváka na houpajících se sedadlech do světa zombií a jiných vraždících monster.



O šokující třídimenzionální obrazy a hrůzostrašné efekty se postarají speciální brýle.

Japonsko: Konami vede při celkovém prodeji

PŘEHLED 10 NEJLEPŠÍCH JAPONSKÝCH PRODUCENTŮ HER JE NA PRVNÍ POHLED PŘEKVAPENÍM

Doba pro pokladní skonto a roční vyúčtování: V seznamu celkového prodeje za rok 1999 vede těsně Konami s 10 miliony prodaných her před Squer a Nintendo. Důvodem pro udivující výsledek Konamiho je neuvěřitelný úspěch Benami série. Hudební hry jako "Beatmania" nebo "Guitar Freaks" byly v minulém roce trvalými hosty japonských charts. Jako nejúspěšnější se ukázala "Dance Dance Revolution", která se asi s 950.000 prodanými CD dostala na 4 místo ročního vyúčtování. Také 2 místo nejvíce prodávaných titulů roku 1999 šlo na hru od Konamiho: "Yugioh! Duel Monsters", karetní hry pro game boy color se prodalo 1,4 milionů kusů.

UMÍSTĚNÍ	FIRMA	PRODÁNO
1	Konami	9.714.690
2	Square	7.713.410
3	Nintendo	7.360.360
4	Sony	6.211.580
5	Capcom	3.330.690
6	Namco	2.850.490
7	D3 Pub.	2.391.800
8	Bandai	2.247.380
9	Sega	1.963.300
10	Enix	1.735.980

Úspěch Square leží asi s 50% na "Final Fantasy 8", Nintendo si zajistila třetí místo především Pokémon-titulem a bojovou hrou "Super Smash Brothers" (místo 6 ročních Top-Ten). U nás neznámá firma D3 Publishes udělala úspěšné obchody s rozpočtovou sérií "Simple 1500" na playstation. Z her za pouhých 1.500 yenů (asi 30 marek) to zvládla dokonce jedna na desáté místo ročních Top-Ten - Mahjong-simulace - asi s 800.000 prodanými kusy.

Zajímavá jsou čísla Segy: Ani jediný z dreamcast titulů neskočil mezi 50 Top. Nejúspěšnějším výrobkem bylo "Sega Rally 2", které se s 290.000 jednotkami dostalo na 58. místo charts. Nejúspěšnější výrobek Capcomu byl "Crash Bandicoot 3", který dosáhl 5 místo (935.000 kusů).

Se Sony skrze zvukovou bariéru

PRODUCENT PLAYSTATION LOSUJE V RÁMCI SOUTĚŽE "ACE COMBAT 3" LET NA PALUBĚ MIG-29

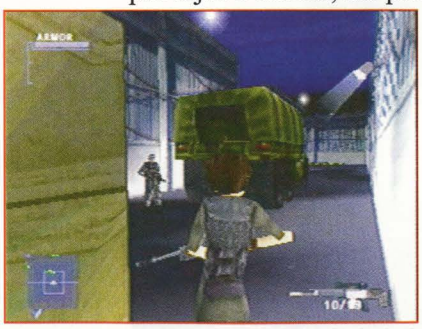
Celých 25.000 marek stojí ta legrace, která je normálně vyhrazena nosičům kravat v midlife-crisis. Vítěze soutěže pošle Sony do Moskvy, aby se tam zúčastnil dvou letů v MIGu a vzal do své ruky i řídící páku - pokud zrovna nebude zaměstnán kontrolou obsahu svého žaludku.

Syphon Filter 2

SONY PRO PLAYSTATION, OD 2. ČTVRTLETÍ V NĚMECKU

V roce 1999 byl "Syphon Filter" největším překvapujícím hitem playstation: Obzvláště v USA dosahoval dobrodružný thriller neočekávaně po celé měsíce vysokých prodejních čísel. I v Německu se mohli hráči po počáteční nejistotě přeci jen potěšit oficiální PAL-verzí. Po roce stojí na startu její následovník: "Syphon Filter 2" slibuje množství novinek a zlepšení, která učiní Gabe Loganovo dobrodružství ještě lepším.

Již rozsah hovoří sám za sebe: tentokrát bude na 2 CD vylisováno 20 kompletních levelů ve třech scénáriích. Poprvé můžete hrát jako Gabesova partnerka Lian Xing, která převezme v osmi úsecích hlavní roli. Dvojice tentokrát nenastoupí pro tajnou službu, ale proti ní: Vysoce postavení zloduši vám přisoudili vinu na fiasku virů, nyní musíte prokázat svou nevinu. Tvůrci z Eidetic slibují podstatně více atraktivnosti, vedle intenzívnější zábavy s charaktery, mají být v dalším průběhu skutky ovlivněny vaším jednáním. I arzenál zbraní bude zesílen na sytých 25 exemplářů: Gabe nyní zabíjí ještě inteligentněji jednající davy nepřátel velkými kalibry, jako jsou pancéřové pěsti nebo elegantní samostříl. Bojovníci z blízka se prořezávají šikovnými noži. Pro nováčky jsou myšlena různá

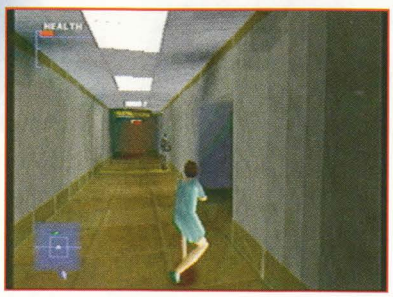


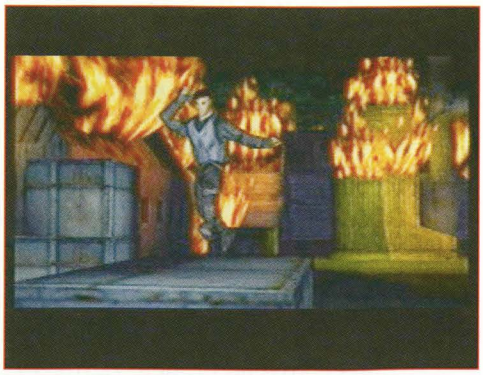
COMING SOON

Nejžhavější tituly

TITUL	SYSTÉM	ŽÁNR
DUBEN		
Colin McRae Rally 2.0	PS	závody
Daikatana	N64	akce
Disney World Racing	PS	závody
Dragon Valor	PS	RPG
Gekido	PS	akce
F1 2000	PS	závody
MDK 2	DC	akce
Medievil II	PS	akční adventura
Need for Speed: Porsche	PS	závody
Nightmare Creatures II	PS, DC	akční adventura
Speedball 2100	PS	sci-fi sport
Star Wars: Jedi Power Battles	PS	akce
Syphon Filter 2	PS	akce
Tomb Raider: The Last Revelation	DC	akční adventura
Tony Hawk's Pro Skater	DC	sport
Urban Chaos	PS	akční
WWF: Smackdown	PS	sport
KVĚTEN		
Deep Fighter	DC	střílečka
Duke Nukem: Planet of the Babes	PS	akce
In Cold Blood	PS	akce
Perfect Dark	N64	akce
Technomage	PS	akční adventura
The Nomad Soul	DC	adventura
Vanishing Point	PS, DC	závody
Wild Arms 2	PS	RPG
ČERVEN		
Lunar 2: Eternal Blue	PS	RPG
Legend of Mana	PS	RPG

zaměřování cíle, jakož i možnost, ukládat při každém checkpointu. Plné ambicí jsou i plány, zabudovat modus pro dva hráče: Ve 20 extra utvářených úsecích se zde v zájemně honíte. V USA jde "Syphon Filter 2" na start v březnu, krátce nato je naplánováno i německé zveřejnění - napjatě čekáme.





Přesné přistání: V "Syphon Filter 2" má Gabe poprvé co do činění s padákem.

Fantazie pro miliony

"FINAL FANTASY 8" PŘEKROČILA HRANICI ŠESTI MILIONŮ

Od zveřejnění Fantasy eposu v únoru loňského roku v Japonsku prodala Square po celém světě více než šest milionů jednotek. Více než polovina byla prodána přímo v Nipponu, evropští hráči playstation převzali asi jeden milion. Tak se osmý díl ságy prodával rychleji než předchůdce, kterého bylo za stejnou prodáno asi v 5,7 milionu. Aby byly předstiženy všechny "Final Fantasy 7", musí být prodáno ještě přes milion jednotek.

Novinky na konzole: Oldies ze sítě

V JAPONSKU MAJÍ BÝT NABÍZENY ANTICKÉ NES - MEGA - DRIVE A PC-ENGINE - TITULY PRO DOWNLOAD NA DREAMCAST A N64

Podle Masanori Tanaka, prezidenta N64-onliene služby Randnet, mohou vlastníci 64DD v budoucnosti znovu vzkřísit 8-bitové doby. Jeden NES-emulátor pro Nintendo 64 je již hotov, po dokončení licenčních jednání se třetími nabízejícími software, budou hry nabídnuty v Randnetu. Za několik marek si pak nostalgičtí Japonci mohou užívat klasické NES-tituly. Také Sega vyjádřila své plány, zásobit uživatele dreamcast s oldies přes zabudovaný modem. Více než to, že se má jednat o mega-drive a PC-engine hry, není ale dosud známo.

KRITIKA VIDEOHER

Jak hodnotíme v textech

IT'S A MAN!AC
Žádané, ale vzácné hodnocení, které obdrží jenom vynikající tituly s hodnocením zábavy minimálně 85 %. Pokud vás zajímá daný žánr, můžete pro tuto hru bez okolků běžet do obchodu.

MAN!ACi hrají

Resident Evil 3 Nemesis (PS)
Dlouho očekávané pokračování nezklamalo, takže jsme mu taky propadli.

Soul Calibur (DC)
Nejlepší bojovka všech dob nás začátkem zimy chytla a zatím ještě nepustila.

Gran Turismo 2 (PS)
Tolik aut pohromadě jste ještě neviděli a my taky ne.

The Nomad Soul (PC)
Několikrát odkládaná atmosférická adventura už vyšla na PC a chystá se i na Playstation. My jsme ale nedočkaví, a tak ji už hrajeme a moc se nám líbí.

XXL
Nejlepším hrám a hrám, které jsou netrpělivě očekávány, věnujeme minimálně třístránkový obsáhlý test XXL, ke kterému připojujeme tipy, srovnávací tabulky nebo interview.

ZÁBAVA: hodnocení zábavy ze hry zahrnuje všechny herní i technické dojmy: struktury levelů, ovládání, různorodost, atmosféru i komplexnost. Snažíme se hodnotit přísně, ale spravedlivě. Např. průměrná hra získá 50%, hodnocení 70% už znamená doporučenou koupi pro fanoušky žánru. Od 80% je titul zajímavý pro všechny hráče, 90% a více získávají jen výjimečné a inovativní hry, ve kterých sedí prostě všechno. Naše hodnocení si nevycucáváme z prstu, ale srovnáváme s konkurenčními tituly.

GRAFIKA: Technická realizace a umělecké zpracování určují hodnocení grafiky. Je 3D grafika trhaná, nebo je obraz plynulý? Jsou zde grafické chyby, kterých je možné se vyvarovat? Působí všechny textury fádním dojmem, nebo se při jejich tvorbě zapojili talentovaní umělci? Vypadá to všechno dobře?

ZVUK: Hodnocení zvuku ovlivňuje různorodost, originalita a kvalita doprovodné hudby, mluveného slova a efektů. Dotváří soundtrack atmosféru hry? Je zvuková kulisa realistická? Poslouchá se to všechno dobře?

AKCE: Palba až do posledního dechu, bitky až se kouří z joypadu, nebo umírněné mačkání tlačítek v nudném taktu? V pěti stupních se odrazí podíl akce v každé hře.

STRATEGIE: Můžete si dolaďovat svůj vůz, máte rozsáhlé možnosti taktizování, otevíráte každé dveře pomocí nějakého zajímavého puzzle? Čím více musíte přemýšlet, tím vyšší je hodnocení strategie.

PREZENTACE: Je zde atmosférické intro, barvité mezihry a zasloužené bonusy? Je ovládání pro uživatele příjemně jednoduché a čas nahrávání potěšitelně krátký? Sedí všechno okolo?

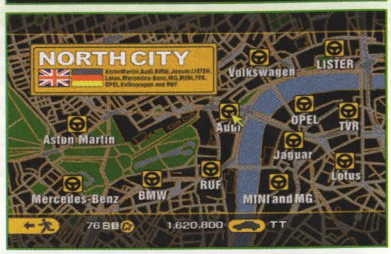
MULTIPLAYER: Rozsah a kvalita módů pro více hráčů určují hodnocení multiplayeru. Může hrát zároveň více hráčů? Je ovládání vhodné i pro příležitostné hráče? Pokud nějaká hra odkryje svou pravou tvář až poté, co ji hraje více hráčů, dostane od nás plných pět políček.

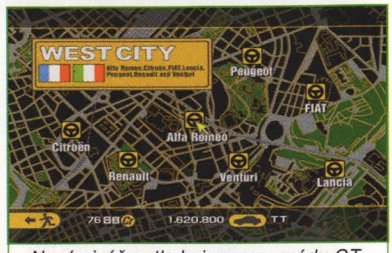
HODNOCENÍ: Ačkoliv bereme naše hodnocení zábavy jako 'absolutní' (hra s 90% má svou nepopiratelnou hodnotu i po letech), existují tituly, které v průběhu času ztrácí na půvabu. Důsledkem updatů sportovních titulů (FIFA, NHL & spol.) a rychlého vývoje v oblasti 3D vede k znehodnocení, které se projeví v rámci dalších testů nebo ve srovnávacích tabulkách.

1. podporuje Dolby-Surround
2. podporuje myš
3. mód 60-Hz (jen Dreamcast)
4. počet CD, popř. rozsah modulu
5. počet hráčů, kteří mohou hrát současně
6. ukládá na paměťovou kartu
7. podporuje RAM-Pak (jen N64)
8. podporuje analogový ovladač, popř. jiné speciální ovladače jako je volant nebo světelná pistole
9. podpora vibračních funkcí

VÝROBCE:
POLYPHONY DIGITAL
JAPONSKO
(WWW.SONY.CZ)

Gran Turismo 2

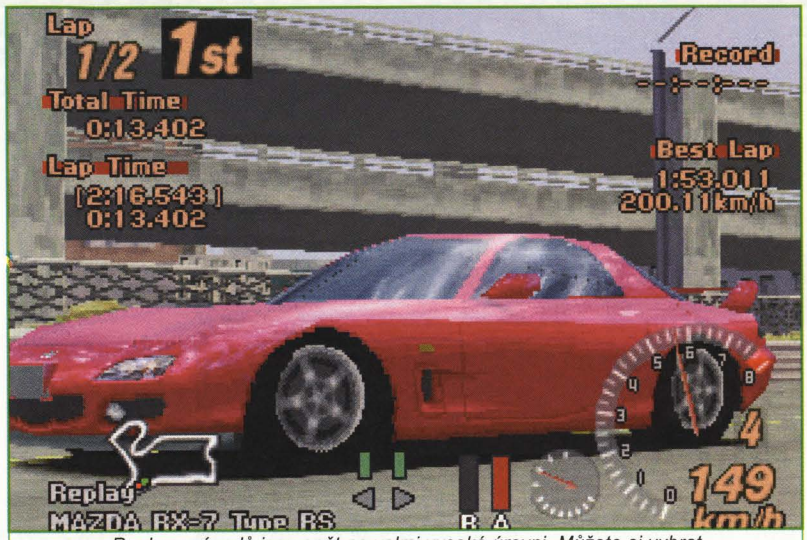




Nová vizáž potkala i menu v módu GT. Prodejci automobilů jsou rozděleni podle čtyřech městských částí.

Intra

všech tří (japonské, americké a evropské) verzí jsou částečně znatelně odlišné. Zatím co se japonský úvodní filmeček jeví se svými dlouhými scénami relativně klidně, ukazuje americké intro s rychle stříhanými scénami a originálním songem "My favourite Game" od Cardigans výrazně více dynamiky. PAL-verze je až na nově zmixovaný titulní song identická s americkou.

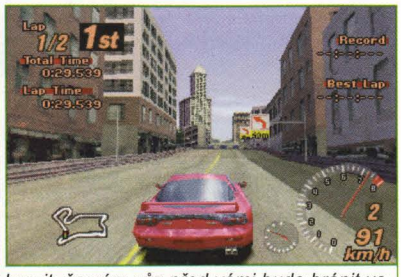


Replaye závodů jsou opět na velmi vysoké úrovni. Můžete si vybrat mezi čistým obrazem nebo obrazem s údaji o vaší předchozí jízdě.

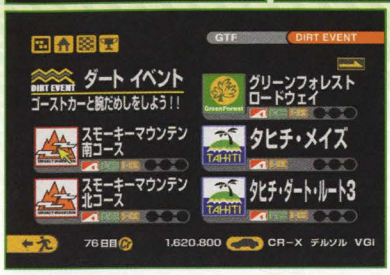
Překvapivě brzy po vydání v Japonsku je následovník neprodávanější závodní hry pro PlayStation už i v českých obchodech v PALové verzi. Dle mota 'výš, rychleji, dál' uložil výrobce Polyphony Digital přes 500 modelů aut, více než dva tucty závodních drah, jakož i přes 50 nervy drásajících soutěží na dvě CD.

Na prvním kotouči naleznete po ohromujícím FMV intru (ve kterém uslyšíte příjemnou techno verzi hitu "My Favorite Game" od Cardigans) starý známý arkádový mód, který byl rozšířen i o rally. Zde se můžete stejně jako v "Collin McRae Rally" vyřádit v prašných terénech. Přitom se vozidla chovají podobně autenticky jako jejich asfaltový kolegové. Protáčení při zrychlování, vybočení zadní části, prodloužená brzdná dráha, hrubé výmoly - je vám nabídnuta úplná paleta tohoto automobilového sportu. Ovšem láká zde pouze boj proti času, horké souboje o pozice ve stylu "V-Rally 2" musíte kvůli chybějící konkurenci vzdát. Ale při závodech na silnicích je vše při starém: měříte se v různých třídách (od C [malý vůz] po A [sportovní vůz]) bez slitování s ostatními protivníky. Projedete-li na konci těchto dvou kol (dá se i přenastavit) jako první cílem, obdržíte zápis do menu bonusových objektů. Pokud

Austin Mini vás potěší svým roztomilým vzhledem, ale při samotném závodu vám už tolik radosti neudělá, protože se vleče jako šnek.



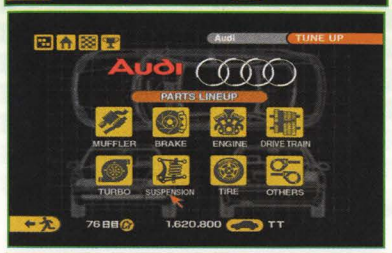
Při závodění z vlastního pohledu vám může hrozit, že vám vůz před vámi bude bránit ve výhledu (vlevo). V perspektivě zpoza auta vidíte lépe před sebe, ale celkový dojem z jízdy už není tak dynamický (vpravo).



V GT-módu na vás čeká neuvěřitelné množství různých pohárů. V původní japonské verzi byste se ale museli poprat s "rozsypaným čajem". (Ale nebojte se, vy to budete mít určitě "English").

zvládnete zvítězit ve všech třech stupních obtížnosti, čekají na vás super fára. Ovšem k tomu, abyste zvládli všechny tratě, musíte prokázat svůj talent v závodech na druhém CD.

Stejně jako u předchůdce tvoří GT mód srdce vašeho benzínového zážitku. Vyzbrojeni ubohými 10.000 kredity a vaší řidičskou dovedností, nastartujete závodní kariéru. Vaše první cesta povede k obchodníkovi s auty: Ve čtyřech městských částech nabízí více než 30 mezinárodních výrobců barevný sortiment od městských autíček přes rodinné vozy až k razantním sportovním kárám. Podle toho, jestli navštívíte např. severní nebo východní město, naleznete buď evropské značky (mezi jinými BMW, Mercedes, Volkswagen, Audi nebo Jaguar) nebo japonské modely (jako Toyota, Nissan, Honda, Mitsubishi nebo Mazda). Bohužel jsou ke koupi u západních výrobců pouze drahé nové vozy a tak jste nuceni svůj startovní kapitál investovat do levného pekáče z dálného východu. Čerstvý majitel vozu po několika tuhých okruzích na testovací dráze začne toužit po více koních. Žádný problém - váš obchodník vedle toho provozuje dobře vybavenou dílnu, ve které změníte mávnutím ruky váš pomalý křáp ve řvoucí stroj nabitý koňskou silou. Výběr náhradních dílů je gigantický: za vaši hotovost vám splní skoro každé přání. Prozatímně spokojeni s takovým vozem musíte vyrazit rejžovat prachy při nesčetných soutěžích. Ale až na několik 'Free' označenými pohárů vám zůstává přístup odepřen.



V "prodejně" pneumatik si můžete (pokud na to máte) koupit sportovnější typ pneumatik, který vám zlepší jízdní vlastnosti.

Abyste se mohli zúčastnit všech závodů, musíte nejprve získat odpovídající licence (viz. Cheatmania v tomto čísle). Dohromady 60 jednotlivých zkoušek (deset na licenci) čekají aby prověřili vaše řidičské umění. Pouze když ukončíte různé testy zrychlení, brždění a zatáčení nejméně bronzovou medailí, bude vám příslušný papír patřit a otevřou se vám další části hry. Kdo si zoufal při šťavnatých

Ani s muzikou

u Sony neriskovali. Zavázali si, stejně jako u předchůdce, známé hvězdy a poskytli nám úplně novou směsici. Během závodu se ozývají songy od Fatboy Slima, Propellerheads, Ash, Mansun, Stereophonics, Everything But The Girl a The Cardigans.

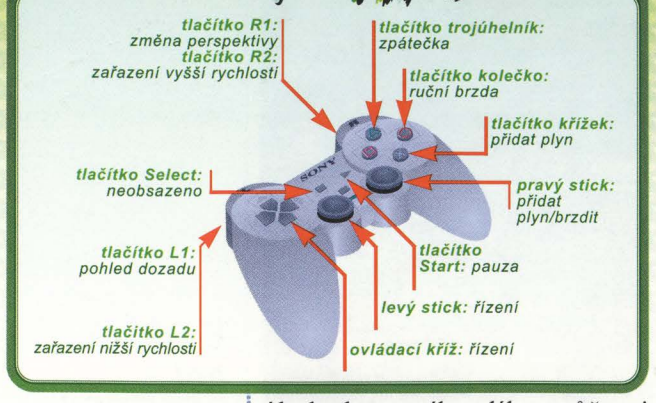
SVÁTEK PRO RYCHLÉ JEZDCE: ***Evropské "Gran Turismo 2" je jednoznačně nejlepší titul. Vaše noblesní auta letí po asfaltu o poznání rychleji a řízení je příjemnější než u NTSC-verzí. Také soundtrack se mi líbí víc, místo japonského popu nebo hlučného metalového dunění vás doprovází závodní kariérou svižné evropské klubové hity. Trochu zklamaný jsem ale z grafiky. Auta sice nyní vypadají lépe, ale zato nemůže okolí tratí často držet krok. Trochu více technického pokroku jsem si přeci jenom u nástupce takového titulu, jakým bylo "Gran Turismo" přál. Zato ulehčující méně náročné licenční zkoušky a možnost ukládání po každém závodě potěší. Zatímco vysoký počet aut a drah (obzvláště Seattle mě zaujala), jakož i rally (i když nedosahuje úrovně "Colin McRae") nadchnou, do oka mi padly různé nedostatky designu. "Tuning" mi přijde zbytečně komplikovaný a např. vám hned neukáže, jak se změny projevují na síle koní. Dále mi vadí, že se nezvyšuje hodnota vašich aut ať už do nich investujete cokoliv.***

Ulrich Steppberger

Hot line

START KARIÉRY: V GT-módu si musíte ze začátku vystačit s nízkým rozpočtem 10.000 kreditů. Za ně si kupte ojetou Hondu Civic a investujte zbytek do dílů, které zvyšují počet koní. Takto byste měli s trochou cviku vyhrát první soutěže GT série. Za výherní prémie si koupíte přilnavější pneumatiky, lepší převodovku a lehčí podvozek. Vylepšete vaše auto na 250 koní. Takto máte při druhých soutěžích dobré výherní šance. Po vítězství v těchto závodech nastane čas pro nové auto. Zajděte k dealerovi Audi v severní čtvrti, kupte si slušivé TT a investujte zbytek peněz do většího výkonu. S Audinou zacházejte podobně jako s Hondou a hlídejte si vyvážené nastavení podvozku, pneumatik a počtu koní. Hodně štěstí v dalších závodech!

OBSAZENÍ JOYPADU

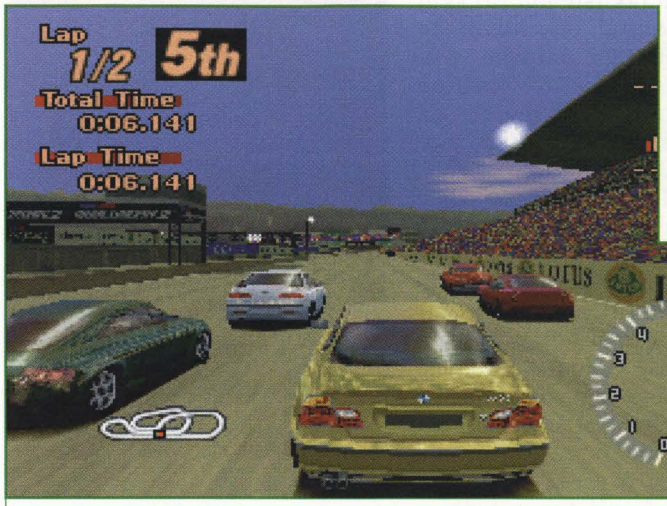


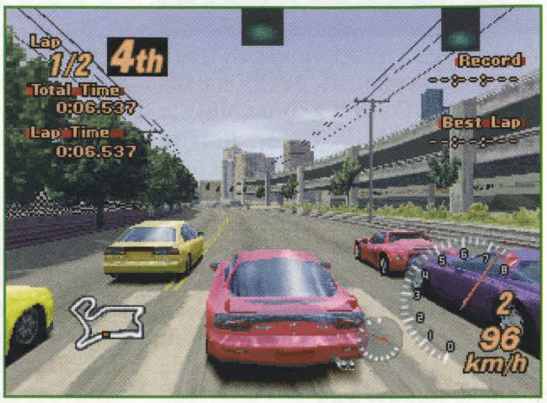
úkolech prvního dílu, může si u nové verze vydechnout. Výrobci výrazně zredukovali náročnost tak, že profíci po několika málo pokusech dosáhnou veškerých licencí.

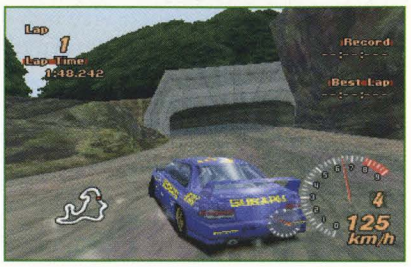
Poté co jste si vydobyli veškeré licence, jsou pro vás všechny možnosti otevřené. S jedním vozem v garáži se ale daleko nedostanete, protože v jednotlivých pohárech platí ještě, vedle licenčních, také vozidlová omezení. Tak musíte dávat pozor např. na počet koňských sil, způsob pohonu, rok výroby nebo na typ, abyste mohli být na seznamu startujících. Máte-li moc sil pod kapotou, vyměníte prostě před závodem zesilovače výkonu, chcete-li se zúčastnit poháru lehkých vozů, musíte si koupit vozidlo odpovídající této kategorii. Splníte-li všechny tyto předpoklady, jde se na závodní dráhu. Nemusíte hned závodit, ale můžete si dát jen zkušební jízdu, ve které si zapamatujete trať, než konečně z posledního místa (kvalifikační kolo z prvního dílu bylo zrušeno) začnete honičku. Tak jak jste zvyklí od předchůdce, jedete po fiktivních závodních drahách, které svým náročným designem vyžadují velké řidičské umění a poskytují dostatek rozmanitosti. Ostré zatáčky, šikany, úseky s vysokou rychlostí ani vašich pět protivníci neustále v patách, následovatelů (pokud tedy nepronásledujete vy je), jakož i realisticky simulovaná jízdní fyzika neznají slitování a potrestají i nejmenší uklouznutí ztrátou místa popř. vyjetím ze silnice. Skvělé je i to, že když jedete první jsou vám zatímco když se vybouráte, ohleduplně na vás "počkají", což má za následek až neuvěřitelnou dynamičnost a akčnost celého závodu, která se projevuje zejména v arkádovém módu. Zachováte-li si přesto chladnou hlavu, nebudete při vítězství odměněni pouze ozdobným pohárem, ale shrábnete navíc i tučnou prémii, popř. bonusová vozidla.

Abyste se mohli zúčastnit i 'Dirt Events', musíte váš nový vůz vybavit přilnavými offroadovými pneumatikami. Stejně jako v "Colin McRae Rally" zde také závodíte sami a měříte se pouze s vaším "duchem". V drsném terénu pocítíte díky výborné vibrační podpoře veškeré otřesy výjimečně dobře.

os/ed







Gran Turismo 2 vám přináší kromě rychlostních okruhů i závody ve městě (vpravo nahoře) nebo terénní tratě ve stylu rallye (vpravo dole).

Průběh hry

je u PALové verze dokonce znatelně rychlejší než u NTSC. Nakonec se i PALové pruhy po stranách obrazu smrštili na únosnou míru. Jen tak dál!

! ***MUSÍM PŘIZNAT,*** *že jsem byl z dlouho očekávaného nástupce světového závodnického hitu na první pohled lehce zklamaný. Grafika s nízkým rozlišením 320x256 pixelů působí hrubě, zvlášť vzpomeneme-li si na rok starý "Ridge Racer Type 4". Pouze modely vozů jsou ještě lepší, zato z okolí trati můžu kvitovat jenom zlepšené vzdálené pozadí. Na opravdu lepší grafiku si asi budeme muset počkat až na "Gran Turismo 2000" na PlayStation 2. Přesto je "Gran Turismo 2" lepší než veškerá konkurence, jízdní fyzika hry nebyla doposud překonána (i když k lepšímu realistickému pocitu jsem si u druhého dílu přál i opravdové bouračky s mačkáním plechů). Každý vůz se chová v mezních situacích jinak a reaguje perfektně na vaše povely. Také design tratí mi přijde povedenější a je určitě rozmanitější než u jedničky. Jedná se tedy o bezkonkurenční závodnický titul, který nedohrajete dříve než jakoukoliv jinou závodní hru. Radost mi udělalo i povedené převedení do evropského formátu PAL, které s minimálními postraními pruhy a znatelně vyšší herní rychlostí jednoznačně setřáslo NTSC verzi.*

Erik Dvořák

VYDAVATEL	Sony
SYSTÉM	PlayStation
CENA	1 499,- Kč
GRAFIKA	81%
ZVUK	85%

Zábava **91%**

GRAN TURISMO 2 — THE REAL DRIVING SIMULATOR

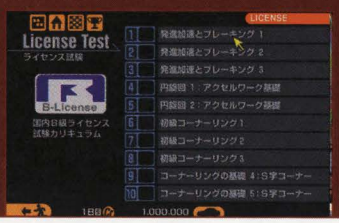
AKCE ■■■■■■■■■■
STRATEGIE ■■■■■■■■■■
PREZENTACE ■■■■■■■■■■
MULTIPLAYER ■■■■■■■■■■

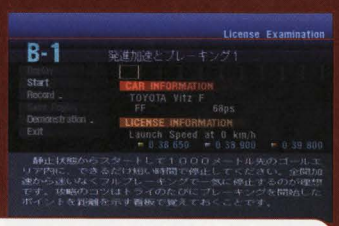
Gigantický vozový park, přes 50 soutěží a jedinečné jízdní vlastnosti vyvolávají okamžitou závislost.

V režimu hry dvou hráčů máte k dispozici horizontálně rozdělenou obrazovku a hromadu tratí. Bohužel se k tomuto vašemu klání nepřipojí další, počítačem řízení protivníci.

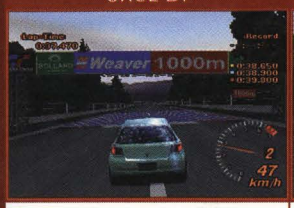
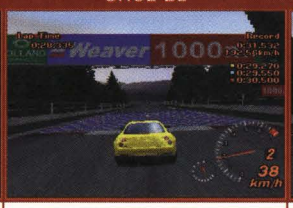
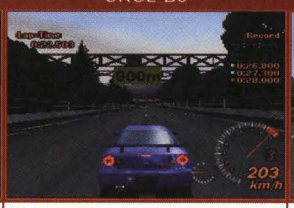
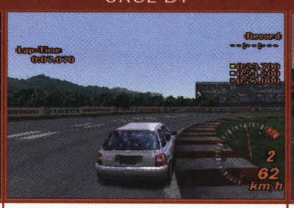
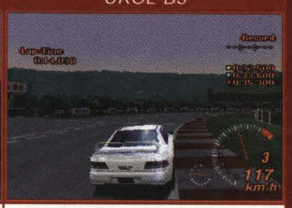
GRAN TURISMO: JAK NA LICENCI?

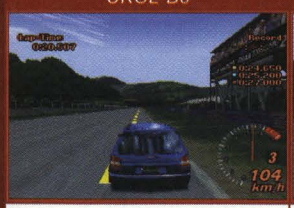
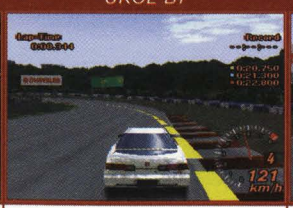
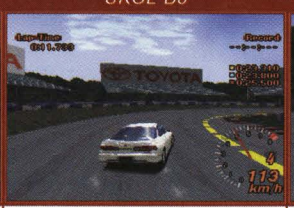
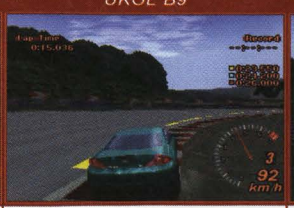
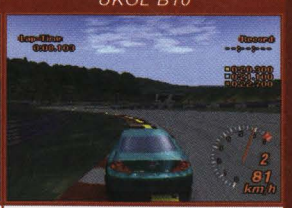
AUTOŠKOLA PRO ZAČÁTEČNÍKY
Bez odpovídajících licencí stojíte v módu "Gran Turismo" před zavřenými dveřmi. Pro všechny nováčky a málo cvičené řidiče vyrážíme v následujících deseti zkouškách k licenci - B.





Když se rozhodnete pro jednu z licencí, můžete si zvolit jednotlivé úkoly. Doporučujeme pro citlivější ovládání zapnout manuální řazení. Každá zkouška vám bude následovně v krátkosti vysvětlena (zleva).

ÚKOL B1	ÚKOL B2	ÚKOL B3	ÚKOL B4	ÚKOL B5
				
Zrychlení z místa, po 1000 metrech v označené cílové oblasti zabrzdit.	Zrychlení z místa, po 1000 metrech v označené cílové oblasti zabrzdit.	Zrychlení z místa, po 1000 metrech v označené cílové oblasti zabrzdit.	Zrychlete z místa, objeďte dvakrát ve směru hodinových ručiček asfaltovanou dráhu.	Zrychlete z místa, objeďte dvakrát ve směru hodinových ručiček asfaltovanou dráhu.
VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO
Toyota Vitz F, 68 PS	Fiat Coupé, 214 PS	R34 Skyline GT-R V spec, 328 PS	Nissan March G, 77 PS	Impreza WRX STi Ver. '98, 287 PS
ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ
39.800 Sekund	30.500 Sekund	28.000 Sekund	27.000 Sekund	35.300 Sekund
TIP	TIP	TIP	TIP	TIP
Dejte plný plyn již na startovním roštu a na značce 950 metrů šlápněte na brzdu.	Stejné jako u B1 šlápněte ale na brzdu již krátce před značkou 900 metrů.	Vystartujte na plný plyn a i přes vyšší rychlost šlápněte na brzdu jako u B2 již krátce před značkou 900 metrů.	Jeďte na plný plyn co nejblíže kolem vnitřního mantinelu. Pokud se příliš odkloníte směrem ven, uberte krátce plyn a korigujte jemnými pohyby volantu.	Zrychlete s plným plynem asi na 105 km/h jeďte na 3. rychlost co nejblíže vnitřního okraje.

ÚKOL B6	ÚKOL B7	ÚKOL B8	ÚKOL B9	ÚKOL B10
				
Zrychlete z místa a projeďte nejvyšší rychlostí levotočivou zatáčku.	Jako u předešlého, ale nastartujete s počáteční rychlostí 50 km/h.	Projeďte pravotočivou zatáčkou, počáteční rychlost 50 km/h.	Zrychlete z místa a zvládněte s nejvyšší rychlostí levotočivou a pravotočivou kombinaci.	Jako předešlé, ale startujte s počáteční rychlostí 100 km/h.
VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO	VOZIDLO
Mazda Demio GL-X, 98 PS	Honda Integra Type R '98, 197 PS	Honda Integra Type R '98, 197 PS	Ford Cougar, 175 PS	Ford Cougar, 175 PS
ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ	ČASOVÝ LIMIT PRO BRONZ
27.000 Sekund	22.800 Sekund	25.500 Sekund	26.000 Sekund	22.700 Sekund
TIP	TIP	TIP	TIP	TIP
Zrychlete s plným plynem a jeďte po žlutém označení. Na začátku zatáčky uberte krátce plyn a projeďte na plný plyn pokud možno bez kvičení pneumatik zatáčkou.	Protože napálíte do zatáčky s vyšší rychlostí, nestačí krátké opuštění plynového pedálu. Zabrzděte proto silně na začátku zatáčky a projeďte zatáčkou na 2. rychlost. Orientujte se podle přerušované linie.	Přidejte plyn a zbrzděte na začátku zatáčky asi na 100 km/h. Projeďte zbytek zatáčky na plný plyn 3. rychlostí. Pokuste se jet podle žluté znázorněné ideální linie.	Zrychlete se sešlápnutým plynovým pedálem a uberte před zatáčkou krátce plyn. Proklouzněte kombinací třetí rychlostí asi při 95 km/h. Dávejte pozor na jemné pohyby volantem a náhlou změnu zatížení.	Přidejte plyn a brzděte na začátku zatáčky asi na 100 km/h. Projeďte se zařazenou třetí rychlostí a dbejte na změnu zátěže. Orientujte se podle žlutého značení.

Pokud jste ukončili všechny zkoušky alespoň s bronzovou medailí, máte B - licenci. S tímto dokladem máte přístup k GT-Cupu pro začátečníky. Závěrečný tip: Kupte si ze základního kapitálu ojetý japonský vůz a investujte zbytek do vybavení vašeho motoru. Čím více koní, tím lépe!

VÝROBCE
CAPCOM, JAPAN
(WWW.CAPCOM.COM)

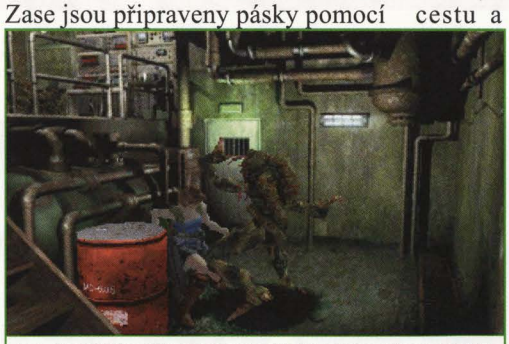
Resident Evil 3 Nemesis

I když se s ním nekolikrát utkáte, Nemesis zůstane dále na živu, aby vás mohl neustále pronásledovat.

Tady nepoužívá Jill plamenomet, ale "jenom" ohnivé granáty. Zombiím se to beztak ani trochu nelíbí.

V politováníhodném Racoon City panuje výjimečný stav. Hordy zombií toužících po mase se šourají ulicemi a infikují skoro každého obyvatele T-virem. Ani zdrženlivý zásah vojska nemůže na této situaci nic změnit. Během několika minut skoro všichni vojáci nedobrovolně přeběhli a nyní také jako nemrtví kráčejí pomalu městem. Může se v této bezvýchodné situaci stát žena jedinou možností na odvrácení celé této bezvýchodné situace? Pokud je tak nebojácná a dobře ozbrojená jako Jill Valentine, zůstává alespoň záblesk naděje.

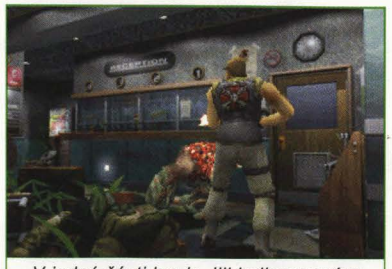
Tato členka S.T.A.R.S., zvláštního komanda zdejší policie, si chtěla vlastně původně udělat dovolenou, kvůli čemuž není "pracovně" ustrojená a běhá v (pro nás příjemnějším) civilu.'. Ale hlavní je, že se v její kabeličce nachází zbraň. Sténání zombií, které vás obklopí po minutovém renderovaném intru, také skutečně není k vydržení - zahajte radši palbu! Krátce poté následuje první samovolně probíhající scéna, ve které vás hrstka nemrtvých zahání do úzkých. V poslední chvíli se zachráníte útěkem do dveří a ocitnete se v bezpečí jednoho skladiště, kde se můžete nahrát. Zase jsou připraveny pásky pomocí



V nejnovějším díle nemusíte útočit pouze přímo na mutanty, ale můžete někdy střelit i do okolostojících barelů, jejichž výbuch vás zbaví vopruzujících nepřátel.

kterých můžete archivovat stav vaší hry. Hrajete-li hru na lehkou obtížnost, můžete se nahrávat neomezeně, při těžší obtížnosti musíte s páskami šetřit. Inventární systém je také nezměněn: Jill může nést deset předmětů najednou, nepotřebné předměty může opět ukládat do speciálních beden. Předměty se dají opět kombinovat, tentokrát si můžete dokonce vyrábět munici. Během vašeho dobrodružství naleznete na mnoha místech "prach" dvou druhů - A a B. Zkombinujete-li tyto dvě varianty, vznikne třetí druh - přesněji C. Použijete-li nyní "prach" se speciálním přístrojem, který máte od samého začátku u sebe, získáte novou munici. Různými kombinacemi vznikne celkem 13 variant, od nábojů do pistole, po kyselinové granáty pro granátomet.

Ale zpátky k dobrodružství. Ve skladišti potkáte zoufalého muže, který se nenechá přemluvit, aby utekl s vámi ("Má žena a dcera tam venku přišly o život - já zůstanu zde!"). Takže se vydáte sami na cestu a potkáte v baru starého známého: Brad, váš kolega, postrádá naději a několik minut poté bude jeho předtucha potvrzena. Na nádvoří policejní budovy oslaví titulní hrdina Nemesis svůj debut a udělá s Bradem krátký proces. Metr vysoká hrůzostrašná postava protrhne hlavu vašeho přítele a vám se zatají dech. Ale pro smutek nezbývá čas, protože vás má Nemesis nyní na začátku likvidačního seznamu. Postavíte se mu nebo utečete do policejní



V jedné části hry je Jill indisponována a vy ovládáte spřáteleného Carlose.

Zombie se podepsali na celém Raccoon City. Jako Jill procházíte jedním zdemolovaným prostředím za druhým.

budovy? Utečete-li před ním, bude vás vždy znovu pronásledovat - někdy několika ulicemi. Pokud ho vyřídíte, je od něj prozatím klid. Na vždy? Kdo ví...

Protivníci byli vždy základem série "Resident Evil". V "Nemesis" najdete několik nejodpornějších postav v dějinách videoher. Zombie se často překvapivě objeví a působí díky různé velikosti a stupni rozkladu ještě realističtěji než dříve. Hunteři (lovci) jsou tak zdatní ve skocích jako nikdy předtím. Majitelé arachnofóbie vezmou tváří v tvář obřímu pavoukovi do zaječích, odvážnější hrdinové napumpují hmyz olovem a budou se potom rozčilovat s malými pavouky, kteří vylézají z těla mrtvé matky. Kříženec mezi pavoukem a hunterem se ukáže obzvláště napínavě: na krátký okamžik ho uvidíte lézt po zdi u horního okraje obrazovky, pak už je zase pryč. Byla tam skutečně stvůra, nebo to byla pouze moucha na obrazovce? Nervózně pobíháte kolem, zbraň máte namířenou a nakonec zjistíte, že jste zřejmě podlehli optickému klamu. O pár lokalit dále, když už jste na husí kůži nahánějící zážitek zapomněli, sleze náhle před vašima očima po zdi dolů a vzepne se před vámi - uuaahh! Aby příšer nebylo dost, potkáte v pozdějším průběhu dokonce obřího červa, který pod vámi leze v zemi a široce rozevřenou tlamou chňape po svém potencionálním dezertu.

I když bojová akce podobně jako u předchůdce stojí v popředí, v "Nemesis" musíte taky řešit hádanky, jako je hledání vhodného klíče pro jedny dveře, pro výtah, nebo aktivace všemožných zařízení. Vedle těchto časově náročných hádanek existují opět puzzle, u kterých své mozkové závity nemůžete nechat spát. Důležité

Veškerá prostředí jsou, díky renderovaným pozadím, až neuvěřitelně detailní.

Tenhle "frajer" se tu rozvaluje, jako kdyby tady bylo všechno jeho.

Setkáte-li se s Nemesis, máte na výběr ze dvou možností jak pokračovat dál.

A JE TU ZAS, TA SPECIÁLNÍ ATMOSFÉRA VŠECH "RESIDENT EVILŮ", skládající se z podvědomého ohrožení zombiemi a z filmového dojmu celé podívané. Když po šesti až deseti hodinách běží přes obrazovku titulky, vystřídá rychle vaše nadšení nad zcela povedeným hororovým dobrodružstvím pocit zklamání kvůli malému rozsahu (podobně jako u Metal Gear Solid). Odporné příšery a více šokujících efektů než u předchůdců, zprostředkují o něco větší "husinu" - Nemesis se objeví pokaždé, když ho nejméně potřebujete. Právě pocit stálého pronásledování, nasadí nervy drásajícímu napětí korunu. Za malý rozsah vás (alespoň částečně) odškodňují různé módy a četné oblečení a hry, které uvolníte během hry. Technicky se nedá nic kritizovat: Renderovaná pozadí a polygonové příšery vypadají skvěle. Příběh je ale lehce rutinní, postrádá mystickou fascinaci "Silent Hillu". Postrádal jsem pár čerstvých nápadů - rozmanité minihry nebo ovlivnitelné dialogy by neuškodili.

Thomas Szedlak

Evropská verze

byla kvůli nebezpečí indikace v několika bodech pozměněna. Tak není krev červená, ale šedá a proto vypadá jako kouř. Pokud je nějaký zombie 'skutečně' mrtvý, neobjeví se žádná kaluž krve. Místo toho začne zombie blikat a krátce nato se rozpustí jako vzduch. Ostatní příšery jako pavouci a ještěři krvácejí jako v japonské verzi zeleně.

U evropského "Nemesis" neuvidíte ani žádné bezhlavé zombie.

Šokujících scén nebudete ušetřeni ani v nemocnici.

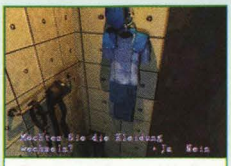
Výstřel z brokovnice z krátké vzdálenosti popř. z magnumu sice také zabije zombii okamžitě, opticky je toto ale znázorněno 'pouze' krví zalitým tělem. Přesto nebylo krvavé intro nijak sestříháno. Extrémně rušivé jsou ovšem postranní pruhy a pomalejší ovládání než u originálu.

Co vás čeká po dohrání?

Hra ve hře: když dohrajete Nemesis, otevře se vám nový "Mercenaries"mód.

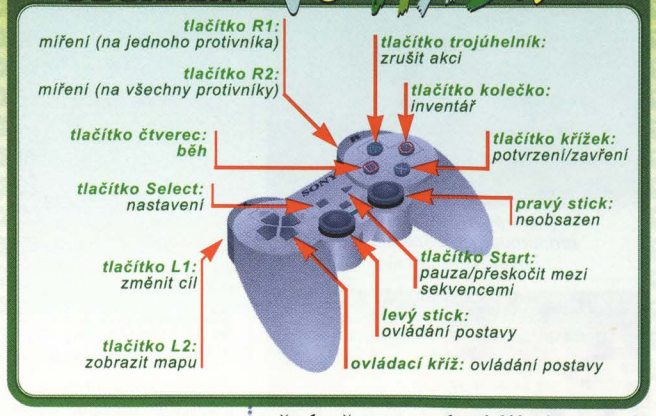
THE MERCENARIES: *Japonské videohry jsou známé svými hojnými secrety. První dva díly "Resident Evilu" vás za zahrání odměnily nejen pěknou renderovanou animací, ale věnovali vám také jako bonus navíc i nové oblečení a tajné zbraně. Do "Nemesis" vestavěl Capcom extra-módy pro úspěšné hororové dobrodruhy. Se třemi žoldáky, Mikhailem, Nicholaiem a Carlosem, se musíte během dvou minut od startu dostat pomocí "cable caru" do cíle, který je označen na mapě. To se lehčeji řekne než udělá, protože četní protivníci vám brání v postupu. Naštěstí obdržíte za eliminování protivníků bonusové sekundy, jinak by se tento kousek nedal zvládnout. Také civilisté vám poběží přes cestu. Když zachráníte rukojmího, obdržíte od něho munici popř. prostředek pro obnovení energie. Každý žoldák má u sebe odlišné zbraně a také pár sprejů první pomoci. S Mikhailem se dostanete do cíle nejsnadněji, s Nicholaiem musí každý krok a akce sedět. Pokud dojdete do cíle, koupíte si za zaslouženou prémii nové zbraně nebo nekonečné množství munice pro všechny bouchačky. Uběhne-li čas dříve než se dostanete do cíle, vybuchne ve vašem těle bomba !..*

BOUTIQUE: *K módu 'Mercenaries' obdržíte navíc po úspěšném zahrání ještě další chuťovku - klíč od butiku v Raccoon City. Zde můžete dát Jill nové šaty, přičemž převlékací kabina pro vás zůstane tabu (haha). Za pěti dveřmi se skrývá mimo jiné i její uniforma jednotky S.T.A.R.S., kterou nosila v 1. díle série. Navíc se mohou s tímto slušivým ohozem uvolnit tajné charaktery ve hře. Chtěli jste se někdy vydat s hrdinkou "Dino Crisis" Reginou na lov zombíků? V "Resident Evil 3: Nemesis" to není žádný problém. O dostatek motivace k tomu, abyste "Resident Evil 3: Nemesis" hráli několikrát, je tedy postaráno.*



Za pomoci speciálního klíče se dostanete do butiku, ve kterém na vás čeká uniforma, kterou nosila Jill již v prvním díle.

OBSAZENÍ JOYPADU



V sérii Resident Evil nemohou chybět ani obrovští zmutovaní pavouci, kteří se schovávají na stropech a plivají na vás nebezpečnou kyselinu.

Ovládání

bylo z větší části převzato od předchůdce. Nová je pouze rychlá otočka o 180°: Stlačte současně tlačítko pro běh a ovládací kříž směrem dolů. Při boji zblízka smíte nyní protivníka odstrčit a vyhýbat se útokům. Mířit můžete na jednoho nebo více protivníků - druhá varianta je smysluplná jen u těžkého kalibru jako u brokovnice nebo granátometu.

předměty vesele blikají a nejsou v renderovaném prostředí k přehlédnutí. Papír a tužku také nepotřebujete, protože všechny písemnosti s částečně relevantními pokyny pro řešení jsou archivovány a mohou být přes menu inventáře vyvolány (bůhví proč to nešlo u Dino Crisis). Taktéž velmi komfortní je mapa, která ukazuje úložné body a zavřené dveře - najdete-li klíč, budete hned vědět, kde ho máte použít. Pokud jste objevili důležitý předmět, ale pro nedostatek místa jej nemůžete odnést, zabarví se místnost na mapě do fialova!

Dva stupně obtížnosti se neliší pouze ukládáním pozice, také vaše výzbroj je při lehčí obtížnosti daleko lepší. Zde začínáte hned s pistolí, magnumem a brokovnicí, což ze začátku velmi usnadňuje postup. Při těžké obtížnosti se musíte spokojit s jednoduchou střelnou zbraní a s trochou munice - nůž by měli bojovníci nezkušení při boji z blízka používat raději na krájení chleba než jako bojový nástroj. To, že vaše munice stačí sotva na prvních pár zombií, podráždí navíc vaše nervy. Takže se ze začátku vyhýbáte každému skuhrajícímu protivníkovi a šikovně se mezi nemrtvými vyhýbáte. Vaše hororové dobrodružství bude podbarveno pochmurnými zvuky, které v tísnivých momentech naberou na dramatičnosti. Intro a většina mezisekvencí jsou předrenderovány, rozhovory jsou do scén zakomponovány v herní grafice. Stále ještě nemůžete ovlivňovat dialogy, Jill si jen tak začne něco povídat, bez toho, že by se vás ptala na možnosti konverzace. Pochmurnému žoldákovi Nicholaji, kterého potkáte během vaší akce o přežití, by jste chtěli položit pár jiných otázek, než jaké mu klade zdrženlivá Jill. "Resident Evil 3: Nemesis" nabízí pouze jeden hlavní charakter, ale Jill neovládáte v průběhu celého dobrodružství. V jedné pasáži, kdy Jill bude zrovna 'zaneprázdněna', vstoupíte do kůže portugalského playboye Carlose, Nicholajova kolegy. Průběh hry je nahodilý, tzn. jednou na vás čeká lovec, podruhé hejno divokých vran. Také ve skříni na zbraně v kanceláři S.T.A.R.S. se nenachází vždy stejná zbraň. *ts*

JAKO SPRÁVNÝ FANOUŠEK SÉRIE RESIDENT EVIL *jsem se na třetí díl série samozřejmě moc těšil a s odstupem musím říct, že nejsem vůbec zklamaný, narozdíl od okamžiku, když jsem poprvé zjistil, že se třetí díl (oproti druhému) nachází pouze na jednom CD. I když to určitě není nejdelší hra všech dob, takový mix hrůzy, napětí a zoufalého počítání nábojů (hlavně v těžké obtížnosti) jinde nenajdete. Nemesis vám také na klidu nepřidá, protože je vám neustále na stopě. Graficky se trojce, hlavně díky prerenderovanému pozadí, nedá nic vytknout, ale více inovací by určitě neškodilo. Nová možnost výroby munice není až tak vzrušující jak by se dalo očekávat a ani znovupoužití prostor policejní stanice mě osobně moc nenadchlo. Na rozdíl od našich kolegů z německého MAN!ACU nás může těšit to, že se u nás bude prodávat necenzurovaná verze, ve které je krev opravdu červená a zombiím upadávají kusy těl. Říkám vám, jděte do toho a nebudete zklamáni. Je to totiž nejlepší Resident Evil.*

Erik Dvořák

VYDAVATEL	Capcom
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	89%
ZVUK	85%
Zábava	90%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Nejlepší "Resident Evil": hororové dobrodružství nabyté akcí, které se ve vás vypěstuje pořádný stihomam.

Ve skalách narazíte i na nechutně přerostlého červa, který s vámi rozhodně nemá přátelské úmysly.

SMELÍK EXPORT - IMPORT

PŘÍMÝ DOVOZCE ZBOŽÍ Z ASIE OD PŘÍMÝCH VÝROBCŮ.

Pistole - Silver Gun
Univerzální světelná pistole podporující standarty GunCon (NAMCO) i Predator.
Možno doplnit o pedál. Přepínač pro střelbu dávkami i automatické nabíjení.
Při střelbě vibruje !!! **Cena: 700 Kč**

Myš
Nezbytný doplněk hráče strategií.
Teprve myš dodá hře jako je Red Alert ten správný spád. Vhodná i pro jiné hry - např. Time Crisis aj.
Dvoutlačítková, výborná. Dodávána bez podložky.
Cena: 330 Kč - akční sleva !

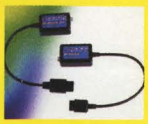
Movie card
Filmy na CD éčkách už nejsou výsadou počítačů! MPEG dekodér promění Váš Playstation v domácí kino! Nelze použít pro typ 9xxx .
Cena: 1700 Kč

Multi player adapter
Multi player adaptér je v podstatě kopie The Multi Tap od Sony Co. Je to adaptér, který zvyšuje počet ovladačů a memory karet ve hře.
Jeden takový adaptér zčyřnásobí radost ze hry.
Cena: 950 Kč

Dancing carpet
Jedná se o speciální ovladač - kobereček pro některé typy tanečních her - např. Dance Dance Revolution apod.
Vřele doporučujeme jako příjemnou změnu.
Cena: 900 Kč

Volant pro PSX
Dodáváme několik typů volantů pro Playstation. Programovatelné, s vibrací .
Brzda a plyn samozřejmostí, některé typy s řadicí pákou a ruční brzdou.
Cena: 2600 - 3000 Kč dle typu

Game Hunter - Action replay
Jedinečné zařízení, které Vám umožní projít v rychlosti jakoukoliv hru. Energie, kredity a náboje na maximum a nejen to. Menu v angličtině, možnost vkládání nových kódů ručně nebo převést z počítače.Možnost přehrávat kopírovaná (zálohovaná) CD na konzole bez pracné montáže čipu. Nelze požít na konzoly 9xxx, jelikož chybí paralelní port.
Cena: výprodej za super cenu 290 Kč



RF Unit klasik
Umožní připojit konzoli i k TV přijímačům, které mají jen anténní vstup.
Dodáváno v sadě včetně kabelu pro připojení do anténní zdířky na TV. **Cena: 400 Kč**

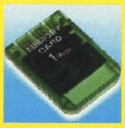
Ovladač SUPER SHOCK
Vibrační ovladač, digital / analog, funkce Turbo a Slow. Výborně se drží v ruce, cenově přijatelný.
Různé barevné provedení: Pomerančový, černý, zelený.
Cena: 690 Kč

N - PAL konvertor
N-Pal konvertor je velice užitečná věc, sloužící k převodu signálu pocházejícího ze Sony konzole. Jaký signál (NTSC nebo PAL) má konzole produkovat je zapsáno v programu na jednotlivých CD. S tímto zařízením Vám budou hrát NTSC hry barevně. Zároveň možno využít i jako RFU adaptér. Dodáváno v sadě včetně kabelu pro připojení do anténní zdířky na TV. **Cena: 550 Kč**

Ovladač Standart joypad - digital
Věrná napodobenina ovladače Sony digital, ovšem za přijatelnější cenu. Dle našeho testu velmi spolehlivý. Doporučujeme jako druhý ovladač.
Různé barevné provedení: šedý , zelený , červený.
Cena: 300 Kč

Ovladač TWIN SHOCK
Velmi spolehlivý ovladač, funkčně i tvarově shodný se SONY Dual Shockem, s shock funkcí - tzn. vibracemi, analog funkce, ovšem cenově přijatelnější a průhledný. Různé barevné provedení: červený, modrý, zelený, černý, průhledný.
Cena: 750 Kč

Bezdrátové ovladače - Infra joypad
Sada bezdrátových ovladačů, které obsahuje 2 ks ovladačů a základní jednotku. Dosah asi 10 m. Dodáváno bez baterií. **Cena: 1100 Kč**



Paměťové karty
Nenudí Vás začínat hry stále od začátku a přitom se nedozvědět jak končí? Vybere si každý - ať už podle barvy, počtu pozic nebo ceny.

Nyní v nabídce :

1 M memory card - 15 pozic
přesná kopie Sony, stejná kvalita ovšem lacinější.
Cena: 300 Kč

8 M memory card - 120 pozic
komprimovaná data, displej, 8 bloků, přepínání mezi bloky ovladačem, přijatelná cena.
Cena: 650 Kč

RGB kabel klasik
Při použití tohoto kabelu dosáhnete jednoznačně nejlepší kvality obrazu ze všech dostupných možností. Podporuje NTSC normu. Musíte mít pouze SCART zásuvku na Vašem TV přijímači.
Cena: 290 Kč

RGB kabel s AV
Shodný s RGB klasikem, navíc možnost připojení světelné pistole a zvukové aparatury - 1 x videovýstup + 2x audiovýstup. Budete moci přehrávat NTSC hry v barvě bez dalších úprav.
Cena: 350 Kč

Link kabel - propojovací
Pro kolektivní hraní - propojí dvě konzoly a každý hráč má svoji konzoli a celou obrazovku pro sebe. Nemá chybu hlavně v automobilových hrách.
Cena: 170 Kč

Extension kabel - prodlužovací
Prodlužovačka pro ovladače.
Plně funkční se všemi typy ovladačů včetně pistolí, analogových a vibračních ovladačů, myší.
Cena: 190 Kč

Kontakt :

Smelík export - import
Tř. Osvobození 1111, 735 06 Karviná 6
tel/fax.: 069 / 6315281, mobil: 0603 951 055
E-mail: smelik@smelik.cz, Http: // www.smelik.cz

Ve Slovenské republice prosím kontaktujte našeho obchodního partnera :
DEIMOS - Desát Milan
29. augusta 55/2, 972 51 Handlová, Slovensko
Tel . 0862 / 5476323 , Mobil : 0905 298 123
E-mail : deimos@psg.sk, Http : // www.tn.psg.sk/prezenta/deimos

Ceny v SK = cena Kč x 1,15

Všechny ceny jsou včetně DPH 22 % . Objednávky přijímáme telefonem , faxem , e-mailem , poštou. Zboží zasíláme na dobírku max. do 48 hodin.
Poštovné a balné účtujeme 50 Kč , při celkové objednávce nad 1200 Kč poštovné a balné neúčtujeme.

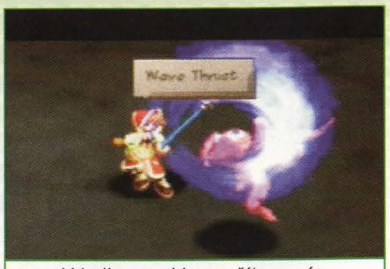
Saga Frontier 2

VÝROBCE:
SQUARE, JAPAN
(WWW.SQUARE-EUROPE.COM)

Made in Japan:

Druhým dílem série "Saga Frontier" nás Square poprvé obdarovává PALovou verzí vlastní konkurence pro "Final Fantasy". Již roku 1991 vyšla v Japonsku pro konzoli Super Nintendo "Romancing Saga", počátek řady "Saga Frontier". Zatímco na trh přišla pro 16 bitovou konzoli od Nintenda pod titulem "Romancing Saga" dvě pokračování", změnili u Square s prvním pokračováním pro PlayStation název na "Saga Frontier". První díl (obrázek dole) nabízel sedm různých linií příběhu.Bohužel byl k mání jen pro hráče v Japonsku a USA.

Váš protivník ani vy nespoříte se senzačními kouzelnickými zaklínadly. I nejmenší útoky lahodí hráčově oku.



V boji se rychle naučíte novým speciálním útokům.

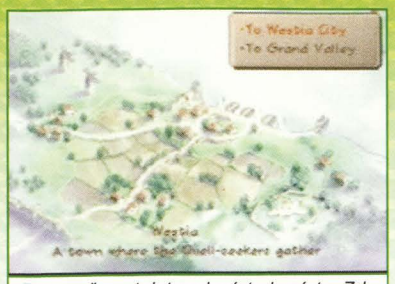
Gustav opouští město zatuchlými katakombami odpadních kanálů.

Square se opět chystá zmocnit evropského trhu s RPG- hrami! Po bombastickém "Final FantasyVIII" předkládá tento japonský gigant druhou velkou sérii (viz sloupeček na okraji). Zažijete dva příběhy najednou: mladý Gustav je zavržen svým královským otcem, protože malému princi zcela scházejí magické schopnosti běžné i u nejnižších občanů. Utíká se svou matkou do sousední říše a dospívá pomalu v muže - zatímco jeho neschopnost kouzlit stále více podhlodává jeho sebedůvěru...

Mezitím dobrodruh Will Knights hledá v zapomenuté ruině ukryté poklady. Jeho cílem je, vysvětlit tajemství kolem smrti jeho otce. Podporován svou tetou cestuje do pouště.

Děj dobrodružství je vyprávěn po jednotlivých částech, takže můžete neustále přeskakovat mezi oběma hrdiny Gustavem a Willem. Pořadí, ve kterém přehráváte jednotlivé příhody,

Při boji volíte z velkého množství možností (nahoře). Poranění regenerujete s pomocí "Life Points" (vpravo).



Po mapě cestujete od místa k místu. Zde naleznete i historické informace a velkou mapu světa.

Malebná pozadí zvou k rozsáhlým průzkumům. Hra vás zavede do roztomilých městských částí i do nepříznivých studených míst.

ovlivňuje rozhodujícím způsobem průběh historky. Časem zažijete v rodinách hrdinů dvě generační změny, nakonec ovládáte Gustavovi a Willovi vnuky. Speciální schopnosti a výzbroj vám ale zůstávají. Při vašich cestách se vám ale postaví do cesty množství protivníků. Tyto oponenty vidíte dopředu (na rozdíl od Final Fantasy), takže se můžete skoro vždy vyhnout boji. Kdo by se chtěl vrhnout do boje hurástylem, měl by raději pečlivě uvážit své možnosti. Sice volíte tradičně pro každý charakter odpovídající bojové rozkazy a ostřelujete své protivníky kouzelnými zaříkadly a speciálními útoky - ale "Saga Frontier 2" je podstatně komplikovanější. Při zacházení s používanou zbraní se učíte stále novým schopnostem, které přiřazujete vaší postavě. Se získáním čerstvých kouzelných zaříkadel je to podobné, podle přinesených 'nástrojů' máte přístup k určitým elementům. Meč z kamene pro vás například získá přístup k elementu kamene. Abyste mohli provádět obzvláště působivé útoky, spojí je vaše charaktery do mocných komb. Stejně jako v první části (která v Evropě nevyšla) je objevíte náhodou. Při hledání nových bojových manévrů se doporučuje mnohostrannost: Jen ten, kdo stále znovu a znovu zkouší nové kombinace kouzelných zaklínadel a útoků, bude odměněn. Aby bylo ulehčeno zdlouhavé hledání dalšího speciálního útoku, můžete ve speciálním menu nastavit bojové chování vašich postav. Zda se váš hrdina koncentruje na defenzivní léčitelsko magii, nebo se trénuje v boji s mečem záleží jen na vás. Bohužel budete při nevázaném nasazování vašich speciálů omezováni k tomu potřebnými body. Ty se sice v každém boji o určitou část obnoví, protože ale speciální útoky často spotřebují neuvěřitelné množství těchto bodů, stojí tu zanedlouho vaše postavy, zvláště při delších soubojích, bez rozumného kouzla. Také vaše zbraně se s každou ranou opotřebovávají a mohou být opraveny jen u důvěryhodného kováře. Pokud budete v boji zraněni, můžete se pomocí 'LivePoints' zase dát dohromady. Vaše skupina sestává maximálně ze čtyřech postav; vedle nichž můžete vzít s sebou další hrdiny a při potřebě je vyměnit.

Aby bylo možné užít si vaše dobrodružství co možná nejpříjemněji, můžete kdykoliv ukládat na paměťovou kartu a máte k dispozici i (čas spořící) 'Quiksave' do paměti PlayStation. *dm*

Vtipná podpora Pocket Stationu

zůstává zachována (stejně jako u FF8), i když objevení vytouženého příslušenství v Evropě zůstává otázkou. Japonci si tak mohou

zahrát navíc ještě dvě minihry. (Asi bylo jednoduší přeložit japonská menu, než aby se tato funkce pro evropský trh "odprogramovala".).

TITULEM "SAGA FRONTIER" dává Square vyhladovělým hráčům RPG přesně to, co potřebují a dělá tak i konkurenci vlastnímu ukázkovému titulu "Final Fantasy 8". Hra bez hranatých polygonových postav a sterilních renderovaných kulis, zato ale s nádherným akvarelovým pozadím a s láskou kreslenými postavami z pera kreslíře "Final Fantasy 8" Tomomi Kobayshiho. Ale místo bombastické 3D-grafiky "Final Fantasy 8" vás očekává dvoudimenzionální grafika ve stylu ctihodného 16 bitového klasika. Přes zjevné kořeny nepůsobí "Saga Frontier 2" zastarale, jen jinak, než běžná strava hráčů RPG na PlayStation. Dvě různé odvětví děje vás připoutají k obrazovkám na více než 30 hodin. Také komplexní menu a bojový systém vás po krátkém přivyknutí nadchne. Pohybujete se stylově nakreslenými dungeony a vychutnáváváte si pohodlnou 'Quicksave' funkci. Pryč jsou ty časy, kdy byla oslabená skupinka hrdinů krátce před bodem uložení zničena úskočným protivníkem.

David Mohr

Vaše postava se rozmáchne a nechá na nepřítele dopadnout magický ohňostroj.

VYDAVATEL	Square
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	83%
ZVUK	78%

Zábava **88%**

AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

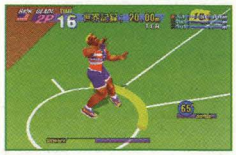
Famózní fantasy - RPG s nádhernou kreslenou grafikou, komplikovanou historkou a inovativním bojovým systémem.

International Track & Field 2

VÝROBCE:
KCET, JAPAN
(WWW.KONAMI.COM)

Dva zapomenuté klenoty

ze Saturnu (budiž mu země lehká) jsou "Athlete Kings" a následovník zimního sportu "Winter Heat". V realizaci ve sportovní hale nastupuje k víceboji skupina sportovců. Obzvláště zábavná a dodnes nepřekonaná je vynikající



"Athlete Kings" (nahoře) a "Winter Heat".

hrací schopnost a šarm atletů, který humorně paroduje národnosti: Němec Karl Vain naříká s teutonským akcentem nad svým výkonem, zatímco je drobná Číňanka Li Huang ideální kopií orientální krásky. Jediným mínusem byla scházející podpora multitapu u "Athlete Kings".

Vedle běhu na sto metrů a závodu na kanoích je 50 m volného stylu třetí soutěží se čtyřmi závodníky.

Letní olympiáda 2000 v Sydney bude sice až za půl roku, ale díky Konami můžete již nyní testovat svou formu. V "International Track & Field 2" nastoupíte ve dvanácti disciplínách, oproti názvu, tentokrát není zastoupena jen lehká atletika. Tradiční utkání byla zúžena na běh na 100 m, skok do dálky, skok o tyči a vrh oštěpem, za to přibyl vrh kladivem. Do vody si troufnete při volném stylu na 50 m a při uměleckém skákání do vody ze třímetrového prkna. Silní muži jsou zase na roztrhání při vzpírání. Program je zakončen závodem na kanoích na veslařské dráze a cyklistickými závody. Nejprve nastoupíte na jeden kilometr proti stopkám, zatímco ve sprintu musíte porazit svého soupeře.

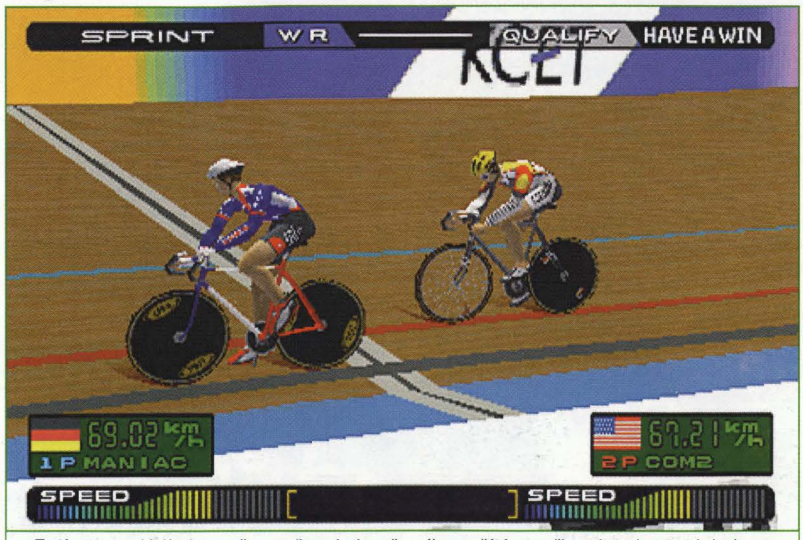
Ovládání hry "International Track & Field 2" vsadilo na ověřený princip mlácení do knoflíků. Při běhu na 100 metrů nebo při běhu na čas je důležité co možná nejrychlejší a nejstejnoměrnější mačkání obou volně volitelných knoflíků pro běh. Při skákacích disciplínách je potřeba špetka citu pro čas. Ve skoku do dálky se musíte trefit do odrazového pruhu a délkou stlačení knoflíku vystihnout ideální úhel (zvládnete-li 45°, je světový rekord blízko). Obzvlášť složitě dopadl vrh kladivem, protože zde již malá chyba ve výpočtu končí tím, že vaše kladivo přistane v ochranné kleci kolem kolbiště nebo na škvárové dráze. I siláci při vzpírání potřebují dobrou reakci. Mlácením si vybudujete sílu, ale pokud ji ve správném momentě nepřeměníte na zdvihací pohyb, třískne sebou vaše činka hned zpátky na podlahu. Při skoku s koněm a při veslování zase vůbec na síle svalů nezáleží. V kanoi dosáhnete pořádného tempa jen tehdy, pokud povedete své pádlo vodou rytmicky a rázně.

Vedle arkádového módu, ve kterém se kvalifikujete do další soutěže získáním minimálního počtu bodů, je pro cvičení a hon za rekordy k dispozici i mód "Challenge". Pokud jste zvolili jednu z disciplín, můžete nastoupit jak často chcete, dokud nepřeskočíte k jinému druhu sportu nebo dokud nedosáhnete nejlepší hodnocení. Tento pokus vám potom bude

Abyste tu váhu mohli úspěšně vzepřít, musíte "timing" pruh držet tak jako na tomto obrázku.

OČEKÁVAL JSEM TROCHU VÍC: *Jistě, ve čtyřech je "International Track & Field 2" o mnoho zábavnější, ale jiskře se nechce jen tak přeskočit. Grafika vás také neohromí. Atleti jsou sice podstatně hezčí a realističtěji modelovaní než u předchůdce, chybí jim ale šarm. Málo vzrušující grafika pozadí, včetně tlustých pruhů zužujících vlastní obraz a průměrná zvuková kulisa bohužel také moc nepomohou. Co mi ale vadí nejvíce, je necitlivá realizace. Více módů hry by neškodilo právě tak, jako rozumné vysvětlení ovládání před každou disciplínou.*

Ulrich Steppberger



Zatímco tvrdá jízda na čas vyčerpává vaše síly, počítá se při sprintu jen to, kdo je na konci posledního kola první v cíli.

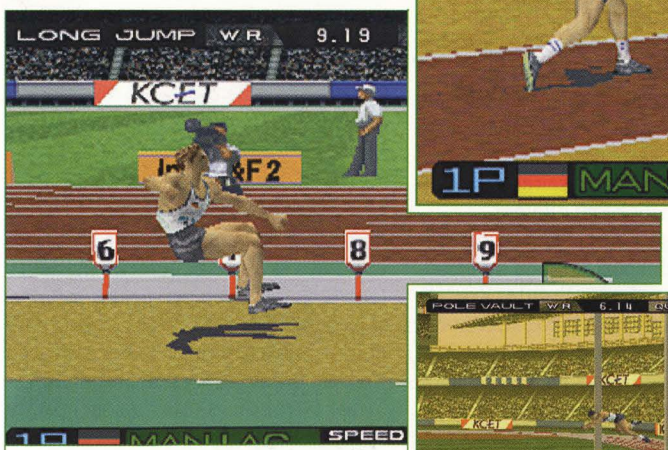
Vrh kladivem vypadá jednoduše, trefit odhození, vyžaduje ale největší cit pro čas.

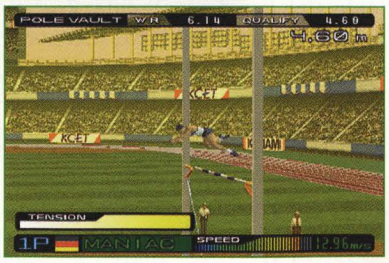
Pokud se jeden ze soupeřů zpozdí, vyjede kamera kousek ven z obrazu, aby zůstal přehled kompletní.

Pokud ovšem netrefíte oba body skoku, nepřinesou vám ani nejlepší salta žádné vysoké bodování.

v replayi znovu předveden a zvěčněn na paměťové kartě (více v pravém okrajovém sloupci).

Stejně jako u jeho předchůdce, i u "International Track & Field 2", mohou díky multitapu nastoupit až čtyři hráči. Zároveň spolu bojujete jen při běhu na sto metrů, jakož i při plavání a veslování, zatímco při závodění na kolech nastupují proti sobě pouze dva protivníci. V ostatních disciplínách absolvujete své pokusy po jednom za sebou. *us*





Zatímco je "timing" při skoku o tyči rozhodující (vpravo), počítá se při skoku do dálky (nahoře) a hodu oštěpem (vpravo nahoře) i úhel.

Pohled:

Na začátku je v titulní obrazovce ještě mezera, ale jakmile jste dosáhli prvního světového rekordu, připojí se k tomu kolonka 'replay'. Zde si můžete své

Replay vám umožní sledovat váš historický rekord ve skoku z jiné perspektivy.

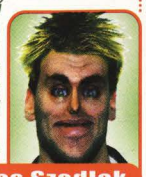
výkony kdykoliv prohlédnout znovu a máte přitom možnost pohybovat kamerou kolem atleta.

Honba za rekordy

Předepsané nejlepší výkony v "International Track & Field 2" se orientují podle reálných hodnot těchto rekordů. Při cyklistických závodech neexistuje žádný čas, v tomto souboji záleží jen na vítězství. Některé rekordy (jako u běhu na sto metrů) zvládnete lehce, zatímco např. při skoku na koni dlouho zkoušíte.

Běh na sto metrů	9.79 sec
Skok do dálky	8.95 m
Skok o tyči	6.14 m
Hod kladivem	86.74 m
Hod oštěpem	98.48 m
Vzpírání	262.5 kg
Skok z věže	300 Pkt.
Volný styl na 50 metrů	24.51 m
Skok na koni	9.700 Pkt.
1 km jízdy na čas	1.00.613 min
Kanoe	1.25.000 min

NEJLEPŠÍ MULTIPLAYEROVÉ HRY JSOU JAK JE ZNÁMO TY, u kterých každý účastník okamžitě pochopí princip hry a ovládání a kde staří borci nemají oproti příležitostným hráčům žádné rozhodující výhody. "International Track & Field 2" splňuje všechny tyto předpoklady, proto je tato olympiáda od Konami jedním z mála titulů, které lze při párty vytáhnout bez rozmýšlení ze skříně. Když si čtyři stateční sportovci u konzole při běhu na sto metrů rozbolaví prsty a ovladač se začne pod náporem hráčů pomalu rozpadat, zapomenete i na nedostatky, o kterých píše na levé straně Ulrich. Ale i osamocené hráče může tato mini-olympiáda, díky honbě za světovými rekordy, na dlouho zabavit.



Thomas Szedlak

O co rychleji necháte šipku zběsilým mačkáním tlačítek běhat v kole, o to rychleji se skokanka točí ve vzduchu.

Někdo prohrát musí! Když se při pádlování s vaší kanoí dostanete z taktu, konkurence kolem vás bez milosti projede.

VYDAVATEL	Konami
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	72%
ZVUK	56%
Zábava	75%

AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

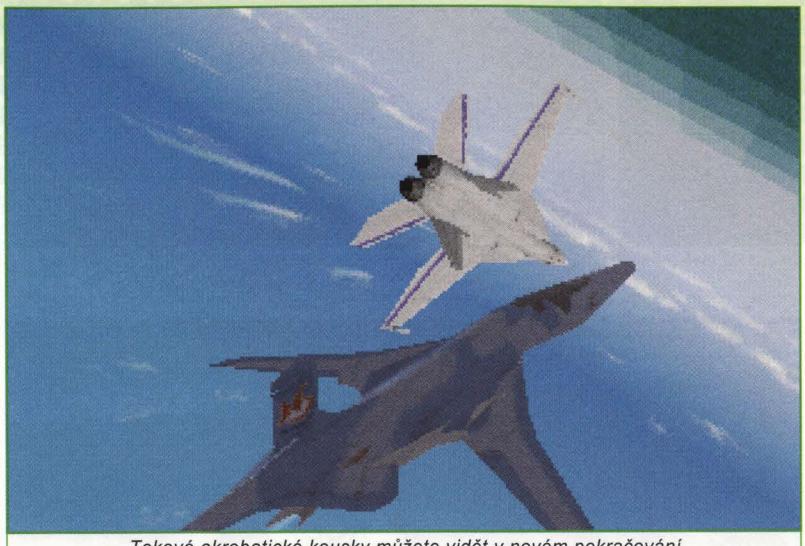
Ideální pro hráčské skupinky! Olympiáda s dostatkem obměn, s dvanácti zábavnými disciplínami a lehkými slabinami v prezentaci.

Ace Combat 3

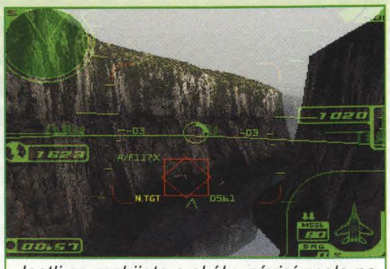
VÝROBCE:
NAMCO, JAPAN
(WWW.NAMCO.CO.JP)

ŠPATNÉ PŘEVEDENÍ:

Rozvětvený příběh z japonské verze byl omezen stejně tak jako mezisekvence. Hezké renderované intro (viz obrázky dole) je na dlouhou dobu jedinou FMV sekvencí, kterou uvidíte. Tam kde se japonští hráči po každém úseku rozhodují mezi více možnostmi děje, tam se musí našinec spokojit s málem. Co říci na takovéto převedení do PALové verze? Jsou snad Evropani o něco horší než Japonci? Když si vzpomeneme třeba na pomalejšího evropského Tekkena 3, který byl ještě zúžen postraními pruhy, můžeme jen doufat, že podobně lajdácké převedení nepotká i vymodlený "Tekken Tag Tournament". Namco, snažte se!



Takové akrobatické kousky můžete vidět v novém pokračování populárního simulátoru od Namca.

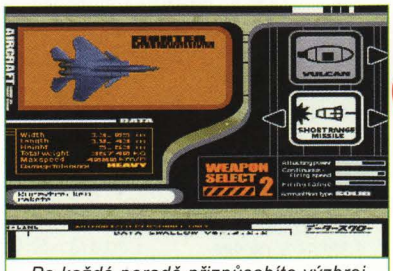


Jestli se rozbijete o skály, závisí zcela na vašem leteckém umění.

V blízké budoucnosti je naše Země dějištěm boje mezi dvěma megakoncerny General Resource a Neucom. Létáte jako bojový pilot pro UPEO (Universal Peace Enforcement Organisation), abyste ukončili hádky mezi oběma firmami. Po krátkém vysvětlení dotyčné zakázky si vyberete letadlo a výzbroj a pak už se jde rovnou do vzduchu. Aby se přátelé akce rychle nevylekali, omezilo Namco řízení vaší stíhačky na minimum. Analogovým stickem řídíte letadlo, tlačítky přidáváte rychlost nebo brzdíte. Vedle klasických zbraní můžete na množství protivníků vystřelovat i různé rakety. Abyste v hektickém boji neztratili přehled, můžete se pravým stickem rozhlížet z kabiny všemi směry. Během letu budete vysílačkou informováni o průběhu mise, cestu k vašemu cíli nasazení naleznete na mapě. Příležitostně musíte vaší stíhačku nechat přistát na letadlové lodi nebo natankovat ve vzduchu. Necvičení piloti mohou přenechat tento manévr automatickému pilotovi.

Vaše mise vás za nejrozličnějších povětrnostních podmínek zavedou do nejodlehlejších koutů zeměkoule. Zničíte dělostřelecká postavení ve velkoměstech, vybrakujete flotily válečných lodí nebo vyhodíte do vzduchu nepřátelskou základnu. Další změnu vám přinesou zakázky, při kterých eskortujete důležitý náklad. Později se dokonce dostanete i do vesmíru.

Po úspěšném nasazení si můžete vychutnat vaše krásné letecké manévry (ze všech možných perspektiv kamery) v podařených replayích. V průběhu doby se můžete dopracovat až k dvaceti různým bojovým tryskáčům, které zabírají širokou škálu od originálu věrných kopií až k fantastickým konstrukcím programátorského týmu. *dm*



Po každé poradě přizpůsobíte výzbroj své letadla potřebám mise.

PROČ VLASTNĚ *zmizely brilantní mezisekvence z japonské verze? Kam zmizel složitý děj? Zůstala velmi dobrá letová simulace s důrazem na akci. Rozmanitost letadel spolu s měnícími se povětrnostními podmínkami a mnoha zajímavými misemi nenechá hráče-piloty propadnout nudě. Při opakování vašeho zásahu se uvolněně posadíte a pozorujete se své nejlepší manévry. Po krátkém zacvičení dovoluje řízení i ty nejodvážnější letecké finesy, ovšem jen vlastníte-li analogový ovladač. Řízení digitálním padem působí podstatně těžkopádněji. Hudebně je "Ace Combat 3" podmalován atmosférickým technobeatem.*

David Mohr

VYDAVATEL	Namco
SYSTÉM	Playstation
CENA	1499,-
GRAFIKA	76%
ZVUK	70%

Zábava **80%**

AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

Akcí naplněná letecká simulace s rozmanitými misemi a detailní 3D grafikou.

Vaše mise se odehrávají i v noci nebo při špatném počasí. Některá nasazení vás dokonce odvedou i do vesmíru.

Fighting Force 2

VÝROBCE:
CORE DESIGN, ENGLAND
(WWW.EIDOS.COM)

Nechoďte moc blízko k benzínovým kanistrům, když je cílenými střelami vyhazujete do povětří. (PS)

Pokud vlastníte střelnou zbraň, můžete pro přesné zaměření přejít do vlastního pohledu. V tomto "doomovkovském" pohledu ale nemůžete procházet místnostmi. (DC)

Již dva roky uplynuly od té doby, kdy "Fighting Force"-team začal svůj boj s podlým Dr. Zengem a zachránil svět před zničením. Z původních čtyřech hrdinů zůstal u tohoto řemesla jen Hawk Manson, tvrdý expert na počítače a střelné zbraně, který nyní slouží u elitní policejní jednotky SI-COPS. Tentokrát vniknete do jeho zoceleného těla, neboli do slušivého bojového oděvu, abyste zabránili světovému koncernu ve výrobě lidských klonů. Záchrana Země před přelidněním genovými mutanty a kybervojáky nabývá vysloveně impozantní podoby. Zpočátku vybaveni pouze tupými hranami vašich rukou a silnými svaly na nohou se velmi rychle ocitnete v bohaté zbrojnici devíti velikánských úrovní. Zničením beden a jiného zařízení se dostanete k předmětům pro boj zblízka, jako jsou nože, ocelové trubky nebo sekyra. Ale také pistole, uzi, ruční granáty, vrhače raket a medipacky zde pro vás designeři z Core ukryli. Naskytne se vám dostatek možností, abyste vaše nálezy použili. V místech Hawkova nasazení - většinou spletité průmyslové komplexy, které infiltrujete střechou - vás budou atakovat zástupy nepřátel. Svalnatá biotechnická monstra vám zasadí vysilující rány pěstmi, futuristické hlídky po vás střílejí salvy kulek a energetické blesky nebo vás budou opékat granáty. Pokud vám dojde munice, nasadíte v přímém boji vedle obvyklých kopanců a ran také rafinované triky, jako jsou rány z výskoku, útoky s otočkou a hody přes rameno.

I přes zdání akční adventury, které se Fighting Force 2" snaží vyvolat, se přesto jedná o čistou 3D rvačku neboli bojovou hru. Sice jste stále vybaveni speciálním úkolem najít a zničit, ale lineární úrovně vás rozhodně k prohledávání nedonutí. Pokud se probojujete těmito přímočarými, ale mnoho detaily vybavenými místnostmi, chodbami a halami, musí být ještě převálcován koncový protivník, než dojde na další misi. Od boje zdržuje jedině sbírání klíčů a řízení jednotlivých počítačových terminálů. *sf*

Za zničení protivníkova inventáře dostanete kredity, které můžete investovat do dodatečných "continues". (DC)

Na rozdíl

od následovníka se koncem roku 1997 vydaný titul "Fighting Force" orientoval více na tradiční bojovky, jakými byly třeba "Double Dragon" nebo "Vigilante". Ke rvačkám se svalovci a rockery docházelo převážně v džungli velkoměsta, vedle běžných zbraní mohly být k obraně použity i větší předměty jako bedny a sudy (jako zbraně na házení). Také jste nebyli omezeni pouze na jednu postavu: mohli jste si zvolit ze dvou žen a mužů s různými tělesnými proporcemi. Navíc se mohli v 3D prostředí najednou vyřádit dva bojovníci.

Vzpomenete si ještě na první díl "Fighting Force"?

! *ZBABRANÝ ZAČÁTEK: Právě na akční adventury specializovaní programátoři z Core mohli z této zajímavé biotechnické historky, a podařené techniky "Fighting Force 2", udělat více. Jednotlivé úrovně jsou sice obrovské a mají dobrou atmosféru, jsou ale svojí výstavbou přímé jako australská poušť. Jedině několik tajemných místností s několika tajnůstkami vyvolávají touhu pátrat. Bylo by smysluplnější navázat na ctnosti předchůdce, který udělal z rychlých potyček v interaktivním 3D prostředí zábavný titul. Ale i v tomto směru došlo k nedbalostem: bojový repertoár a zbraně by sice byly v pořádku, protivníci jsou ale neuvěřitelně uměle hloupí, takže hráče bojovek velmi rychle přejde radost ze hry. Vojáci často stojí v prostoru jako hlupáci tak slepí a hluší, že je z jejich transu může vzbudit jen pořádná rána. Za to je grafika (až na několik málo chyb) dobře vyvedená a Dreamcast-verze má 60-Hertz-mód. Tak hra baví nějakou dobu alespoň začátečníky a hráče, kteří hrají všechno. sf*

Stephan Freundorfer

Hawk se poučil od Lary: leze po žebřících jako mistr světa, přelézá přes překážky a ručkuje po stropě. (DC)

68% Zábava

VYDAVATEL	Eidos
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	77%
ZVUK	59%

Technicky solidní, hráčsky trochu slabé bojůvky s bohatým zbrojním repertoárem a velkým herním prostředím.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

68% Zábava

VYDAVATEL	Eidos
SYSTÉM	Dreamcast
GRAFIKA	70%
ZVUK	59%

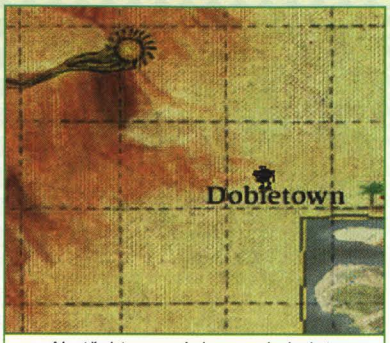
Hráčsky identická realizace jako v PS-verzi - díky silnějšímu hardwaru vydařenější grafika.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

Shadow Madness

VÝROBCE:
CRAVEYARD, USA
(WWW.CRAVE.COM)

Některá pozadí jsou hezká, většinou se ale musíte spokojit s výrazně fádními obrázky.



Na těchto mapách se pohybujete od jednoho dobrodružství ke druhému.

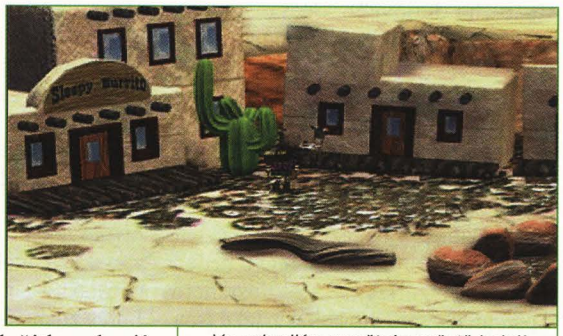
Potřebujete změnu?

Aby dobrodružství nezačalo nudit, je "Shadow Madness" okořeněn četnými minihrami (např. otevírání zámků pomocí číselných kombinací). Po nějaké době můžete dokonce řídit ponorku. V graficky průměrném provedení střílíte s kulometem a torpédy po připlouvajících monstrózních rybách.

Podle úrovně zámku bude kombinace pro otevření stále komplikovanější.

V zemi Arkosia vypukl totální chaos. Během několika vteřin srovnala neznámá energetická bytost malebné přístavní město Port Lochane se zemí. Jeden z těch, co přežili je mladý bojovník Stinger. Při prohledávání svého zničeného domova, se setká s exotickou kráskou Windleaf. Protože její vesnice byla zničena stejným způsobem, spolčí se a chtějí najít pomoc u vojenské posádky v blízkém Gerstenhainu. Ale jediná podpora, která je tam očekává, je vyřazený sklizňový robot Harv-5.

Ve třech se tato zvláštní skupina vydá na cestu do hlavního města Karillonu. Jakmile naši hrdinové podají hlášení o katastrofě, jsou ihned místní radou města posláni s poselstvím k záhadné kouzelnici. Po nebezpečné cestě vám právě ona vysvětlí původ všeho zla. Je to podlý Hokum-bývalý kouzelník, který si nastudoval zakázané znalosti a tak se vypracoval na nejnebezpečnější stvoření v zemi. Abyste temného panovníka překonali, musíte svou skupinu rozdělit. Zatímco Stinger a Windleaf putují ponorkou do středu země a tam osvobodí zajaté vesničany, táhne Harv-5 směrem na sever. Spolu s bývalým kouzelnickým bojovníkem Xerem se probí jí pouštními chrámy a westernovými městy. Přitom můžete dle libosti přeskakovat mezi jednotlivými ději. Výměnou CD se vždy dostanete k druhé skupině. Hrozící souboje jsou ohlášeny hlasitým křikem a vibrujícím Dual Shockem. Opatrní hráči se stisknutím tlačítka ukryjí a zabrání tím konfrontaci. Ten kdo se postaví nebezpečí, se ocitne v bojovém obraze v reálném čase. Volíte své povely pomocí tlačítek L a R; správným načasováním můžete svým útokům díky knoflíku X propůjčit více úderné síly. Odstup mezi protivníky hraje také svojí roli. Zranění bojovníci se skryjí do kouta, zatímco čerstvější druhové se odvážně vrhají směrem k protivníkovi. *dm*



Ve zchudlém pouštním městě bojují Harv-5 & spol. proti podlému vůdci gangsterů.

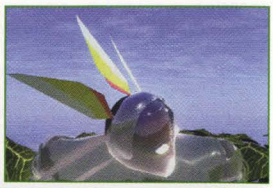
! *SHADOW MADNESS NABÍZÍ NEKONVENČNÍ CHARAKTERY v poutavém příběhu. Spíše západní design je alternativou k záplavě typicky japonských lahůdek na poli RPG. Přeskakování mezi dvěma ději motivuje dlouhodoběji, ale na druhé straně jsou zde katastrofální technické nedostatky. Zábavu kazí velmi špatná grafika. Renderované sekvence se nemohou měřit s aktuální konkurencí. Také ovládání a bojový systém jsou svéhlavé a je třeba si na ně zvyknout.*

Tobias Hartlehnert

VYDAVATEL	Crave
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	59%
ZVUK	72%
Zábava	68%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Atmosférické RPG, které trpí chybami designu a slabou grafikou.

Když normální útoky již nestačí, přizvete si, podobně jako ve "Final Fantasy" mocné obry na pomoc.



VÝROBCE:
HOTGEN STUDIOS, ENGLAND
(WWW.HOTGEN.CO.UK)

Rally Championship

Při závodu v módu 'Arcade' se kvůli úzké trati často strážíte se soupeři.

Pro premiéru offroadových závodů si EA zajistila licenci britského mistrovství v rally. Na šesti okruzích po šesti etapách se proháníte celým královstvím. K dispozici je vám 22 originálních aut, z nichž ty rychlejší musíte nejdříve vyhrát v mistrovství. Proti sněhu a dešti jste také dokonale vyzbrojeni. Před startem si zvolíte pneumatiky a vyladění podvozku. Na trati se u obou perspektiv z kabiny postarají o volný výhled aktivované stěrače. U nočních jízd se o osvětlení starají jasné světlomety.

Než nastoupíte v závodech, můžete se seznámit s tratí při klasickém závodu s časem bez protivníka. U varianty 'Arcade' startujete jako poslední z pěti účastníků; abyste přitom nasbírali dostatek bodů pro celkové hodnocení, musíte do konce etapy své protivníky předhonit. Normální mistrovství probíhá oproti tomu ve stylu "Colin McRae Rally". Jste na cestě sami a jen z checkpointů se dozvíte, jak si stojíte v poměru ke konkurenci. Zúčtováno bude až na konci šesté etapy a nejlepší celkový čas získá prvenství. Ve splitscreenu je postaráno také o dva hráče. Je zde k dispozici půl tuctu tratí speciálně uzpůsobených pro vaše duely.

TECHNICKY je "Rally Championship" vcelku zdatný. Modely automobilů jsou hezky udělány, ale tratě jsou kvůli jednotvárným a často hrubým texturám brzy nudné. Ať Skotsko nebo Wales, změny naleznete jen málokdy. Problém se přiostří zhoršením obrazu, když je na obrazovce více aut. Splitcreen poskakuje téměř nestydatě zejména, když zde z nedostatku ukazatelů cesty stejně nemáte skoro žádnou orientaci. Zklamán jsem ovládáním, všechna auta lze víceméně řídit jako jankovité rachotiny než jako elegantní rally-káry. Vezmete-li to na milost, je toto rally přinejmenším hodno zkoušky.

Ulrich Steppberger

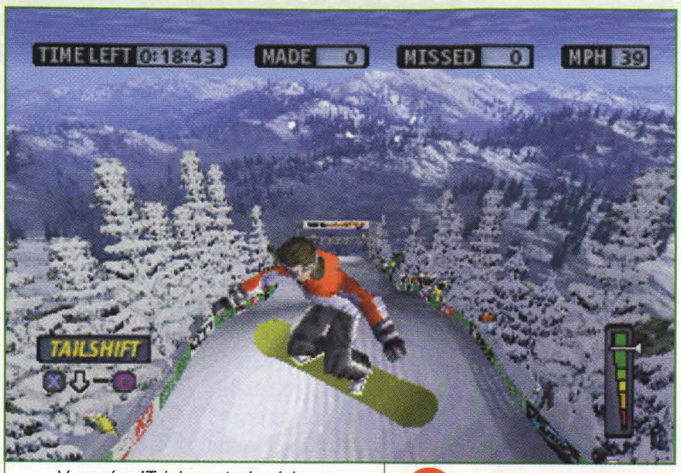
VYDAVATEL	Mindscape
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	67%
ZVUK	54%
Zábava	63%

Akceptovatelné rally s mnoha auty a tratěmi, ale s průměrnou grafikou a fyzikou jízdy.

AKCE, STRATEGIE, PREZENTACE, MULTIPLAYER

VÝROBCE:
IDOL MINDS, USA
(WWW.IDOLMINDS.COM)

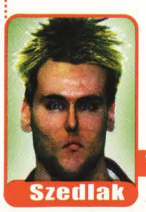
Cool Boarders 4



V novém 'Trickmaster' módu se naučíte všechny skokanské kreace.

Nejnovější 'soňácká' snowboardová kreace se skládá nejprve z 16 pravých prknových (nikoliv prkenných) jezdců jako jsou Andrew Crawford nebo Tricia Byrnes. Stejně tak jako u loňské verze startujete v šesti disciplínách. Při sjezdu svištíte dolů po svahu, bráníte pěstmi třem konkurentům, aby vám neukázali záda a můžete poprvé v historii této série skončit i v závěji. V dalším módu se vystřelíte do vzduchu a snažíte se maximálně vyšroubovat svá bodová konta co nejvýš za pomocí všemožných triků a frajeřinek. 'Big Air' disciplína je pouze pro odvážné. Osmdesátkou přefrčíte přes můstek a využijete těch několik sekund do přistání pro spektakulární kombo. Při 'Boarder X'-obřím slalomu si samozřejmě musíte hlavně pohlídat branky, zatímco ve 'Slope Style' se můžete dostatečně vyřádit na boulích. Nový je 'Trickmaster', u kterého můžete podle instruktáže provádět hojně implementované trikové variace. Pokud u vestavěných profi-boarderů není žádný, který by se hodil, sestavíte si svého sněhového maniaka dle vašich přání přímo na míru, dáte mu cool vohoz, navrhnete board a můžete vyrazit na sněhové pláně. *ts*

NE VŽDY JE POKRAČOVÁNÍ LEPŠÍ. "Cool Boarders 4" nabízí sice rozmanité akce na prknech s lepšími sjezdovkami než předchůdce - nevypadá ale o nic lépe, ani se příjemněji nehraje. Jízdní chování vašich boarderů je sice přímé, ale postrádá jakýkoliv realitě odpovídající pocit setrvačnosti. Opticky se mi nyní líbí zobrazení sněhu o trochu lépe, zato je vypracování a animace závodníků nedbalé. Vyvedený je 'Trickmaster', který začátečníkům umožní dozrát ke snowboardovým králům.



Thomas Szedlak

VYDAVATEL	Sony
SYSTÉM	Playstation
CENA	1499,- Kč
GRAFIKA	73%
ZVUK	58%
Zábava	74%

Snowboardová zábava se systematickým průvodcem, ale se slabinami v grafice a v jízdním počínání.

AKCE, STRATEGIE, PREZENTACE, MULTIPLAYER

VÝROBCE:
RUNE CRAFT, USA
(WWW.SPECOPS.COM)

Spec Ops: Stealth Patrol

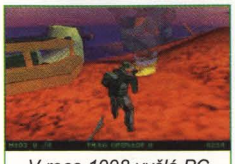
USA-světová policie: Když je totiž ve vlastní zemi mír a pořádek, posílají se vycvičení elitní vojáci jinam. Na naší zeměkouli existuje dostatek ohnisek nepokojů, kde se mohou mariňáci, námořníci a letci vyřádit. Vaše jednotka ve "Spec Ops: Stealth Patrol" je specializovaná na tajná nasazení. Ať již má být nad Sibiří zřícené letadlo zachráněno před zvědavými pohledy Rusů, zadržen vůdce Srbů Karadzic nebo musí být Iráku zabráněno zacházet s jedovatým plynem - zazvoní vám telefon a o několik hodin později sedíte ve vrtulníku nad oblastí nasazení. Počítač vám vysvětlí situaci a oznámí cíl mise a pak je jen na vás, učinit první strategické rozhodnutí. Vaše zakázky provádíte vždy ve dvoučlenném týmu, tři další specialisté zůstávají v helikoptéře. Pokud musíte obsadit dobře ozbrojenou základnu, doporučuje se střelec ze zálohy; v hustém lesním prostoru je výhodou boj zblízka. Výzbroj vašich svěřenců měníte podle vašeho přání, musíte ale dávat pozor, abyste nepřekročili váhové omezení. Pokud jste si vybrali dva vojáky, začne mise. Označení na radaru vám stále ukazuje cestu k nejbližšímu místu nasazení, což vám značně zjednodušuje orientaci. Z pohledu třetí osoby absolvujete 14 misí v lese, ve sněhu a v pouštním písku. Pokud se ve vašem zorném poli nachází nepřítel, kurzor automaticky poskočí a vy jej máte na mušce. O několik kulek později se nepřítel rozpustí ve vzduchu a vy můžete pokračovat dál ve svém pochodu. Ve vašem batohu se nacházejí užitečné pomůcky jako např. dalekohled, lékárnička a různé granáty, včetně při nočních zásazích nepostradatelných infračervených brýlí. Pokud jste zapomněli cíl vaší mise, nechte si poradit vysílačkou. Zmáčknutím knoflíku můžete přepínat mezi vašimi dvěma vojáky. Neovládaný kolega vás v krátkém odstupu následuje a doslova vám kryje záda. Myslete na to, že i vy můžete poranit svého kamaráda, nestřílejte proto na všechno, co se hýbe. Pokud máte k dispozici kamaráda, můžete vytáhnout do války společně. Kromě nepřátelské palby musíte dávat také velký pozor na miny. Pokud jste absolvovali celou misi, nejsou v ní padlí vojáci už příště k dispozici. *ts*

V Iráku vyhodíte do vzduchu skladiště s biologickými zbraněmi (obrázek nahoře). Dole vám infračervené brýle pomáhají při hledání nepřátel v tmavém lese.

V módu dvou hráčů proti sobě nebojujete, ale provádíte společně svá nasazení.

PC - ORIGINÁL

vyšel pod názvem "Spec Ops: Rangers Lead the Way" již před dvěma lety a mohl se pochlubit na tehdejší dobu vynikající "woodoo" grafikou. O půl roku později bylo zveřejněno misijní CD "Spec Ops: Ranger Team Bravo", 1999 vyšel nástupce "Spec Ops 2: Green Berets".



V roce 1998 vyšlá PC verze "Spec Ops: Rangers Lead the Way" působila dobrým grafickým dojmem.

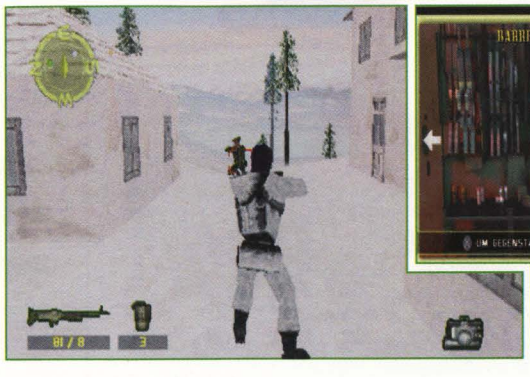
! *PŘEVOD Z PC se Rune Craftu úplně nepodařil. Mizející polygony a náhlé výkyvy obrazu ukazují bezohledně nedostatečnou kvalitu programování. Někdy to dokonce vypadá tak, jakobyste se mohli dívat skrze nepřítele. Obzvláště frustrující je to, že miny nelze od skvrn na zemi téměř rozeznat - jeden špatný krok a jste mrtvi. Animace protivníků se omezuje na střílení a umírání, vaše první rány je bez jediného pohybu odklidí. Nepřátelští vojáci jsou vůbec největším nedostatkem, díky jejich slabé inteligenci a automatickému míření se váš pochod nepřátelským územím scvrkne na málo pikantní střílení do terčů. Vaše taktické možnosti jsou přísnými předpisy mise velmi omezené. Také atmosféricky nemůže "Spec Ops" ani zdaleka držet krok s podobně uklohněným "Tomorrow Never Dies" a "Mission Impossible". Jedině zajímavé mise a hra dvou hráčů zachraňují "Spec Ops" před totálně mizerným ohodnocením.*

Thomas Szedlak

Zábava **48%**

VYDAVATEL	Take 2
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	44%
ZVUK	61%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Nenáročná vojenská akce bez nápadů. Hrozná grafika, přihlouplí protivníci, nervy ubíjející hratelnost.



Nepřítel jde bez zábran do útoku (vlevo). Nahoře si volíte výzbroj pro další nasazení.

Medal of Honor

Pozor, mějte se pořád na pozoru, protože vojáci na vás útočí i z korun stromů!

'Medal Of Honor' je 3D střílečka z prostředí druhé světové války, která vám umožní se na vlastní kůži zúčastnit sedmi misí (rozdělených na tři až čtyři levely), v nichž plníte různé historické úkoly. Tak budete muset ukořistit nacistický poklad, vyhodit do vzduchu superničivé dělo Greta, nebo zničit raketu V2.

Celá hra systémem a způsobem hry připomíná bondovský hit 'Golden Eye' z N64. Na začátku každé mise zhlédnete filmovou sekvenci týkající se vašeho úkolu a čerpající z dobových materiálů. Už jen to vás přesvědčí, že záchrana světa před zlými nacisty je čistě ve vašich rukou. Hrajete amerického důstojníka Jamese Pattersona, který obdrží od kolegyně Manon na začátku každého levelu písemný popis úkolů, které musíte splnit, aby mohla být mise úspěšně dokončena.

V tom vám zejména pomáhá dobová zbrojní výbava, kterou si ale neberete s sebou z předchozí mise, ale máte vždy v dané části jen určité druhy zbraní. K vaší obraně a útokům vám dobře poslouží jak pistole, polní puška nebo granáty, tak i zajímavější kulomet, ostřelovačka, nebo pancéřová pěst. V některých úrovních musíte ale proniknout do nepřátelského ležení nepozorováni v oficírském obleku za pomoci zcizeného průkazu, kterým se musíte prokazovat strážím. Ti vás někdy i poznají a budou chtít spustit alarm. Pak budete nuceni sáhnout po pistoli s tlumičem, jinak přiběhnou další vojáci a udělají vám ze života peklo.

Z dálky si v klidu a dobře zacílíte vaší ostřelovačkou, aniž by o vás měl někdo nejmenší tušení.

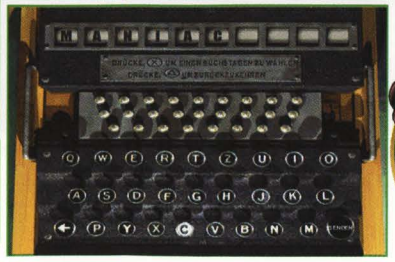
Chloubou této hry není ani tak grafika ani interaktivita prostředí, ale samotní nepřátelé, kteří se všemožně skrývají, plíží podél zdí a jinak vám znesnadňují snadné dokončení misí.

Když takového vojáka postřelíte, padne k zemi a začne se vehementně bránit, nebo se bude s vypětím posledních sil plížit pryč. Hodíte-li po někom granát, můžete počítat s tím, že vám ho pošle zpátky; zkrátka parádní válečná akce, která je ještě umocňována neustálým pokřikováním nepřátel a stylovým orchestrálním hudebním doprovodem.

To vše doplňuje podařený multiplayer s možností voleb nejen arén ale i postav a zbraní, které budete mít k dispozici. *ed*

! *NEDOSTATEK POŘÁDNÝCH 3D AKCÍ pro šedou krabici od Sony už není až tak markantní. MOH je povedenou akcí, která mi na PlayStationu dlouho chyběla. Zejména vaši úskoční a dobře animovaní protivníci vnášejí do hry stísněný pocit nelítostného boje muže proti muži. I když se bez větších problémů dostanete relativně brzy na konec, musíte ještě zlepšovat hodnocení vašich misí, abyste dostali různá vyznamenání a nakonec i Medal of Honor (medaile cti). A pak je tu ještě režim pro dva hráče na rozdělené obrazovce, kde si můžete vyzkoušet pořádný Deathmatch. Naproti tomu grafika by mohla být o něco lepší; hlavně při ostřelování sniperpuškou jsem měl někdy problémy s dokreslováním vzdálenějšího pozadí. Jinak vás ale MOH, zejména díky zajímavým misím, určitě nenechá chladnými.*

Erik Dvořák



Obrázky z menu: nahoře vidíte řídící středisko, které má fci hlavního menu, vpravo si můžete zapisovat vaše kódy a vravo nahoře máte rozvíjející se sbírku medailí.

VÝROBCE:
DREAMWORKS, USA
(WWW.MOHGAME.COM)

Steven Spielberg *natočil v devadesátých letech dva strhující filmy z doby druhé světové války: oscarový 'Schindlerův seznam' a neméně dobrý (leč z oscarového klání nevýrazným 'Zamilovaným Shakespearem' vystrčený) film ' Zachraňte vojína Rayena'. Proto by se dalo předpokládat, že nová hra s válečnou tématikou od Spielbergova studia Dreamworks bude laděna jako videoherní verze jeho posledního hitu. Místo toho přichází na trh výborná hra bez jakékoliv komercí zavánějící licence. Bravo, Steve!*

V multiplayeru si můžete navolit kromě časového limitu i počet fragů potřebných k vítězství, stejně tak jako i druh zbraní a prostředí.

Splitscreen je přehledný díky chybějícím postranním pruhům.

VYDAVATEL	Dreamworks
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	81%
ZVUK	86%
Zábava	87%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

3D akce z doby 2. světové války s rozmanitými misemi a průměrnou grafikou.

IT'S A MANIAC

Toy Story 2

VÝROBCE:
TRAVELLER'S TALES, GB
(WWW.TOYSTORY2.COM)

Když jste dostali hák, můžete vyručkovat nahoru (PS).

Pochopové se štíty jsou imunní proti vašemu laseru, tady pomůže jen útok z otočky (PS).

Původně byla

"Toy Story 2" podle typické Disneyovské strategie plánována pouze ke zveřejnění na videu. Po prvních dojmech a vzhledem k úspěchu prvního dílu se nakonec rozhodlo jinak - a to správně:" s 57 miliony dolarů výdělku o prvním víkendu byl dokonce dvakrát předčen výsledek nedlouho předtím vyšlého filmu "Pokémon".

Pixar zvěčnil ve firemním logu svou první známou postavu: živou stojací lampu "Luxo jr".

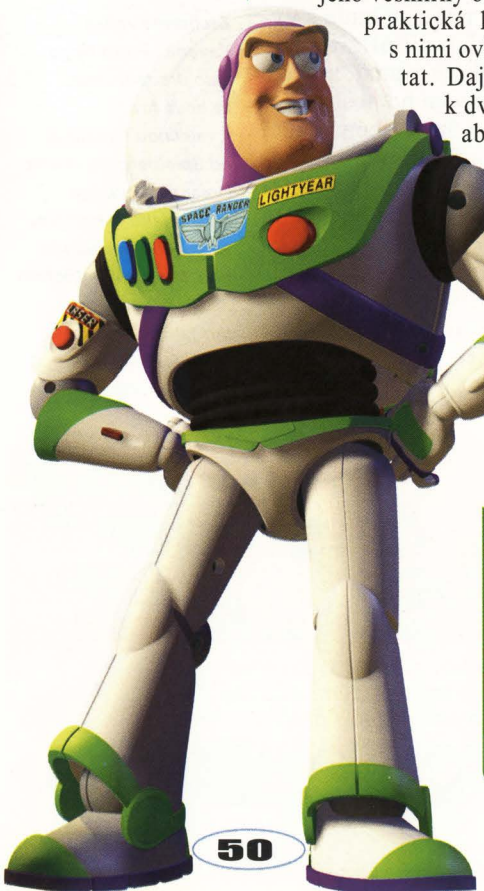
hraček. Ale klid netrvá dlouho. Jakmile jede Andy na dovolenou, je nic netušící Woody unesen odporným sběratelem hraček Alem, aby byl společně s několika jinými panenkami prodán do muzea v Japonsku. To samozřejmě nemohou ostatní hračky připustit - proto se Buzz & spol. vzchopí k záchraně svého přítele.

Středem dění v "Toy story 2" jsou Buzzova dobrodružství, ve kterých jej řídíte 15 prostředími v pěkné polygonové grafice. Kamera přitom provází vašeho hrdinu a nebo se může klávesami L/R řídit manuálně. Buzz je pro nebezpečné mise dobře vybaven, musí si být však vědom toho, že je omezen možnostmi hračky. Takže například jeho vesmírný oblek sice skrývá praktická křídla, nemůže s nimi ovšem opravdu létat. Dají se použít jen k dvojitému skoku, aby mohl dosáhnout jinak nedosažitelných rovin. Bohužel je okolí proti hračkám nepřátelsky naladěno. Aby se ubránil nepříjemným útokům, vybalí Buzz svůj laser.

Abyste mohli lépe trefit létající zloduchy nebo malé objekty, můžete přepnout i do pohledu z vlastní perspektivy. Běhat přitom ale nemůžete, místo toho si berete na mušku vaše nepřátele, které snadno zacílíte díky automatickému míření. Narazíte-li na monstra jako jsou vojáci Buzzova zapřisáhlého nepřítele Zurga, můžete nasadit otočný útok. Spínače zapínáte srdečným dupnutím.

Abyste se probojovali dál, musíte v každém stupni hry nasbírat pět známek: 'Pizza Planet'. Některé jsou někde poschovávané, jiné získáte až poražením bosse. Ostatní dostanete s pomocí vašich kamarádů prasátko-pokladnička vytáhne jednu známku, když jeho bříško naplníte 50 mincemi. Jinak musíte plnit zakázky, jako například vystopovat stádo ovcí nebo namíchat v hrníčcích správný barevný odstín. Bramborová hlava má však jiný problém, protože průběžně ztrácí části těla. Když mu je znovu obstaráte, daruje vám jako projev díků důležité pomůcky, jako jsou háky nebo ochranné štíty, se kterými se dostanete na jinak nedosažitelná místa. Hra následuje děj filmu, každý třetí level je

V obýváku vás na gauči očekává prasátko, nejprve ale musíte odstřelit leteckého robota (N64).



! *VERZE PRO PLAYSTATION se mi vyloženě líbí a o něco zvyšuje mou zvědavost na film. Herní inovace sice hledáte zbytečně, ale děj byl upraven dle originálu. Barevná prostředí vypadají ušlechtile a díky mnoha detailům zvou k prozkoumání. Přesto např. perspektivy kamery nejsou úplně ideální, ale naštěstí je hra natolik dobromyslná, že kvůli tomu neztrácíte nepřetržitě životy. O obměnu se starají nejrůznější úkoly, ale hlavní padouši jsou málo originální. Velmi zklamán jsem realizací pro N64, která dopadla díky rozmazané, cukající se grafice a horšímu ovládání o dvě třídy hůř.*

Ulrich Steppberger

Otevřením kohoutků zatopíte koupenu, aby jste se dostali po houbách do horních skříní (PS).

ukončen bojem proti bossovi. Startujete v Andyho ložnici a než dojdete až k letišti, musíte se probojovat přes zahradu a staveniště až k Alově hračkárně.
Sakum-prdum můžeme "Toy Story 2", jako jednu z mála filmových licencí, vřele doporučit (hlavně mladším hráčům).

Buzz se musí prodrat rozličnými scenériemi, aby se nakonec postavil samotnému zlu (N64)

VYDAVATEL	Activision
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	84%
ZVUK	67%
Zábava	81%

Zábavná 3D plošinovka bez velkých zvláštností, ale motivující a s mnoha filmovými sekvencemi.

AKCE ■■■□□
STRATEGIE ■□□□□
PREZENTACE ■■■■□
MULTIPLAYER □□□□□

VYDAVATEL	Activision
SYSTÉM	Nintendo 64
GRAFIKA	59%
ZVUK	62%
Zábava	64%

Škoda vyplítvaného potenciálu. Průběh hry je stejný, ale špatná technická stránka zkazí veškerou zábavu.

AKCE ■■■□□
STRATEGIE ■□□□□
PREZENTACE ■■□□□
MULTIPLAYER □□□□□

Prodejny bazarových i nových her PC a Playstation hardware

PlayStation™

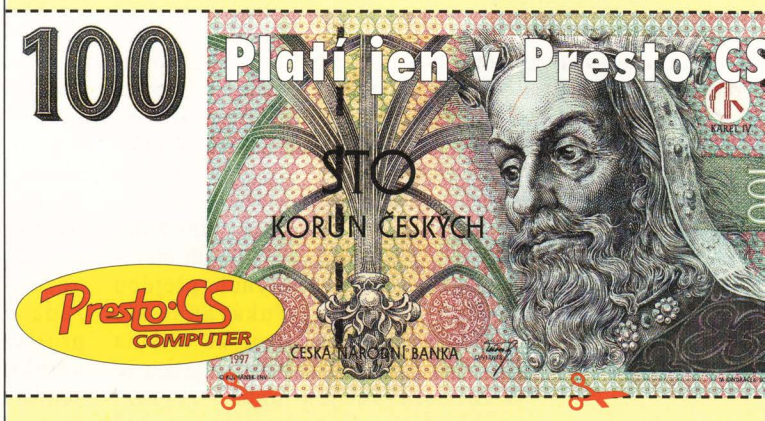
PC CD-ROM

Svět her Presto·CS COMPUTER 5x v Praze

Pouze u nás: stále více her s českým manuálem.

Největší výběr her za výborné ceny!

Nenechte stovku ležet, zaplaťte s ní u nás



Výkup her a hardware ihned za hotové

Zasíláme také na dobírku

Poštovné stále neúčtujeme!

02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

Design © Excalibur 2000

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na Playstation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:

- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

VÝROBCE:
BLACK OPS, USA
(WWW.DREAMWORKS.COM)

Warpath: Jurassic Park

Vstupte *do muzea dinosaurů, kde se dozvíte mnoho zajímavého o návštěvnících Jurského parku. Podíváte se z blízka na obyvatele pradávných časů, prostudujete rodokmeny jednotlivých druhů a dozvíte se kdy žili. Protože bylo mnoho dinosaurů obdařeno komplikovanými jmény, naučí vás hlídač muzea i korektní výslovnost.*

V muzeu Jurského parku se mimo jiné informujete o rozměrech monstrózních dinosaurů.

Steven Spielberg nemá dinosaurů nikdy dost, jeho interaktivní oddělení Dreamworks (viz. "Medal of Honor" na straně 49) vytvořilo tentokrát kolem populární dinosauří tématiky krvavou bojovou akci. Návštěvníci Jurského parku se totiž již dostatečně vynadívali na idylické vegetování býložravců - musí přijít nějaká nová atrakce. Jeden tým vědců bez skrupulí odejde do laboratoře s DNA 14 nejagresivnějších druhů dinosaurů a nechá proti sobě stvořené prehistorické bestie nastoupit. V módu "Arcade" hrajete po jednom, dva protivníci se mohou utkat v módech "Versus" nebo "Team". Tréninkový mód s indikací tlačítek a daty o útoku znáte mimo jiné ze série "Tekken", právě tak jako mód "Survival", který ovšem musíte nejdříve vyhrát.

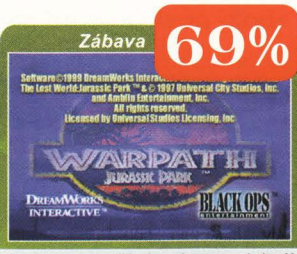
Když zpustíte hru nastoupí zuby cenící protivníci v krátkých mezisekvencích, které plynule přejdou ve vlastní hru. Oťukávat se ale dlouho nebudete. protože většina ze 14 dinosaurů - na začátku je volitelných jen osm - vyrazí okamžitě s divokým rykem vpřed a chňapne po vás. U každého z těchto hladových masožravců byly "naklonovány" dva lehké a dva těžké útoky. Dodatečně ovládají dinosauři i speciální údery, které jsou prováděny synchronním mačkáním dvou tlačítek. Tak např. T-rex chňapne po noze svého nepřítele, hodí jej na záda a vrazí své dlouhé zuby do protivníkova břicha. Největšího účinku docílíte kombinacemi až sedmi tlačítek, což ovšem vyžaduje nějaký ten trénink. Menší dinosauři mají proti větším kolosům šanci jen při rychlém klamném manévru. Pokud jste byli několikrát zasaženi, rozlije se po vašem těle červená tekutina života a vaše energie mizí. Potom jistě oceníte, že sem tam projde okolo nějaká snadná kořist, která vám nedobrovolně dopomůže k jejímu nárůstu. Vždy když zraníte nebo oklamete protivníka, nabije se mimo to ukazatel "vzteku". Když ukazatel dosáhne maxima, provedete v kombinaci s tlačítkem R2 obzvláště působivý útok. V nastavení můžete regulovat mimo jiné i čtyřstupňovou volbu obtížnosti a hodné děti mohou mimo to sešroubovat obsah krve na minimum a vypnout vzpomenutý přísun "krmení". *ts*

Rychle pryč! Do bojových arén se zatoulají návštěvníci, nebo neopatrná zvířata, která slouží jako potrava a obnova energie.

! *STEJNĚ JAKO U "LOST WORLDU" před dvěma lety dělají dinosauři dojem svými plynulými pohyby, vysokým stupněm detailů a do morku kostí jdoucími zvuky - ale tentokrát jsou viditelně větší. Také herně dinosauři rozhodně nezklamou, protože mají k dispozici senzační a částečně brutální útoky. Přesto není ani zdaleka dosažena rozmanitost pohybů na jakou jsme zvyklí např. u takového "Tekkena 3" nebo "Soul Caliburu". Právě tak nevede k lepšímu pocitu ze hry ani chybějící dynamika pohybů, i když ty jsou samozřejmě realistické. Na pomalosti vašich akcí nese částečnou vinu i nepřesné PALové převedení - pruhy na okrajích obrazu také nepotěší. Vynikající prezentace je bohužel zamlžena chybějící hloubkou.*

Thomas Szedlak

VYDAVATEL	Dreamworks
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	82%
ZVUK	77%
Zábava	69%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

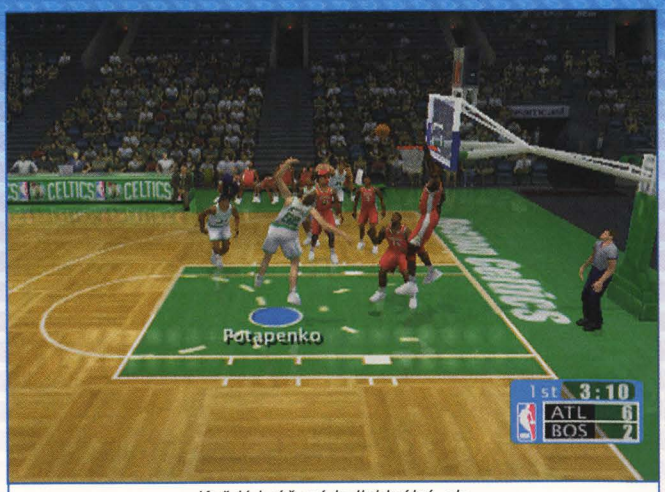


Působivé dinosauří duely se 14 dinosaury v originálních prostředích z filmu. Nic víc, nic míň.

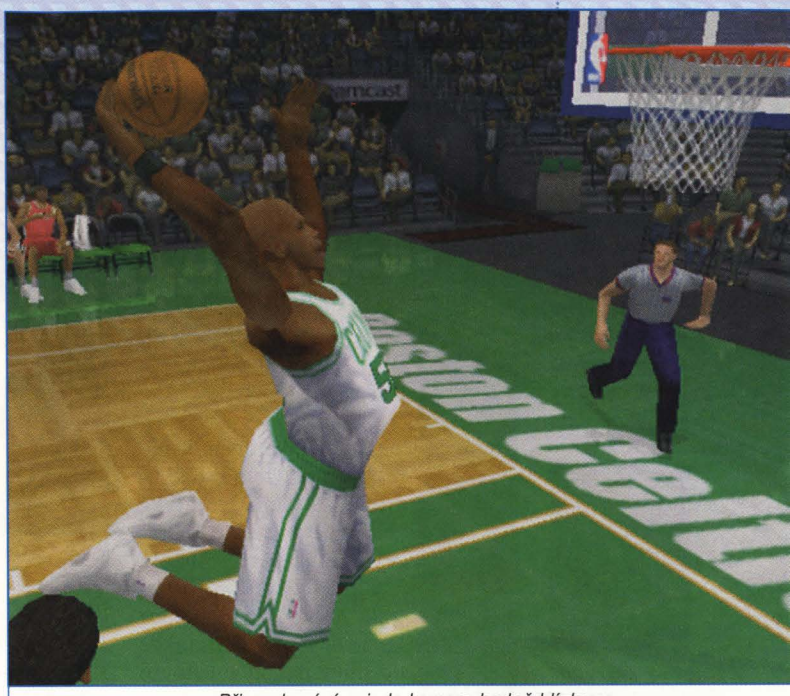
Většina prostředí je interaktivní. Dají se zničit lampy a v ohradě funguje elektrický plot.

NBA 2K

VÝROBCE:
VISUAL CONCEPTS, USA
(WWW.SEGA-EUROPE.COM)



Každý hráč má individuální, ale reálné pohyby.



Při opakování najede kamera hodně blízko a vy rozeznáte každý detail.

"NBA 2K" nemá svůj původ ve sportovní hale, ale byla americkým tvůrcem, firmou Visual Concepts ("NFL 2K") vyvinuta speciálně pro domácí konzoli. V hlavním menu se rozhodujete mezi tréninkovým uspořádáním, přátelským mačem, sezónou nebo playoff. Sestavíte si svůj tým, zadáváte volby pro prezentaci zápasu a deaktivujete neoblíbená basketbalová pravidla. V módu 'Arcade' hrajete zcela bez rozhodčího, zde je všechno také o vlásek akčnější než při variantě simulace.

Před samotným zápasem se svalnatí obři z NBA prezentují publiku a v ten moment málokomu nespadne čelist. Polygonový atleti jakoby svým skutečným dvojníkům z oka vypadli a mají, jako profíci, pro každou televizní kameru krátký úsměv. Také jejich pohyb odpovídá přesně postavám v realitě. Tak jako Vlade Divac dupe jenom Vlade Divac. Publiku animovanému až do poslední řady se to líbí, při těsném stavu hry povzbuzují diváci svůj domácí tým. Také kolegové na střídačce se dají strhnout k výbuchům jásotu. Tipům a nadávkám divoce gestikulujícího trenéra kvůli hluku z publika, tlampačů a reportáži ze hry téměř nerozumíte. Americký pár komentátorů má na rtech vždy nějakou průpovídku a je přesvědčivý svou znalostí poměrů. O hodech mají tihle žvanílci přehled právě tak jako o lékařské zprávě zraněného hráče ("Barkley má zlomenou ruku a pro další hru odpadá").

Ovládání dovoluje vedle standardních pohybů také např. naznačený vrh. Tlačítkem R nasadíte sprint, s L se otočíte zády k protivníkovi a připravujete hákový hod. Kombinací tlačítek dáváte spoluhráči pokyn, aby blokoval. V obraně zkoušíte odebrat míč, blokovat nebo provést úmyslný faul. Můžete vzít kdykoliv protivníkova hráče do dvojitého krytí.

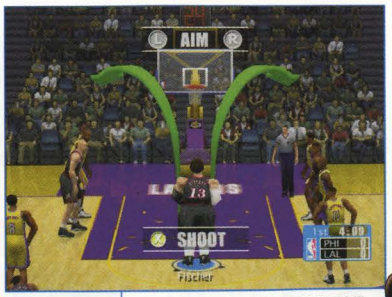
Ve vašem hracím editoru si vytvarujete svůj virtuální ideál. Věřte tomu nebo ne, ve 40 kategoriích neschází žádný detail. Vedle běžných zadání jako jsou tělesná velikost a číslo trikotu, řídíte i tloušťku holení kosti, délku ponožek a barvu ochrany úst. Fanoušci tetování mohou nechat své alter ego dokonce i dostatečně 'zkérovat'. Můžete vytvořit nejen jednotlivé hráče, ale i celé mužstvo, které si můžete uložit 'Virtual Memory'. V "NBA 2K" od Segy prostě není s ničím žádný problém. *ts*

Vaše paměťová karta

karta nemá během zápasu žádný klid, na jejím displeji je to k zbláznění. Vedle gratulací ke obzvláště vydařeným akcím čtete informace o faulech, hodech a energii jednotlivých hráčů. Co si asi programátoři vymyslí příště?

MÉ MODLITBY BYLY VYSLYŠENY! Po hráčském zklamání "Virtua Striker 2" dokazuje Sega sama, že to na Dreamcastu jde mnohem lépe. "NBA 2K" není jen pouhým potěšením pro oči, hraje se daleko dynamičtěji a realističtěji než jakýkoliv konzolový basketbal předtím. Ovládání se dá rychle zvládnout a nabízí různé finesy pro soustavné vylepšování. Mnoho detailů na parketu i vedle něho se stará společně o grandiózní zvukovou kulisu, která dodá tu správnou atmosféru. Nadšen jsem byl i příkladnou vibrační podporou ovladače a editorem (já bych se mohl s touto příkladnou Frankensteinovou stavebnicí bavit celé hodiny). Ale kde je hodně světla, je i trochu stínu. U postranní perspektivy snímání trochu odbočuje a někdo může postrádat i historické týmy.

Thomas Szedlak



I vertikálně lze "NBA 2K" hrát dobře (vlevo). Nahoře vidíte jak vypadá v NBA 2K volný hod.

VYDAVATEL	Sega
SYSTÉM	Dreamcast
GRAFIKA	85%
ZVUK	83%
Zábava	87%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Nejkrásnější a nejlepší konzolový basketbal! Grandiózní grafika, perfektní ovládání a velké množství inovativních detailů.

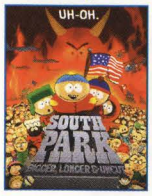
IT'S A MANIAC

60Hz RUMBLE

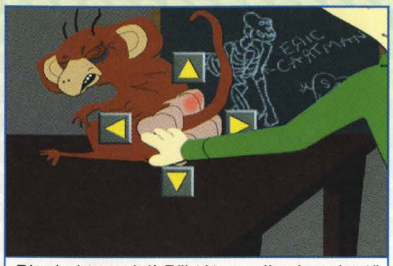
Chef's Luv Shack

VÝROBCE:
ACCLAIM AUSTIN, USA
(WWW.ACCLAIM.COM)

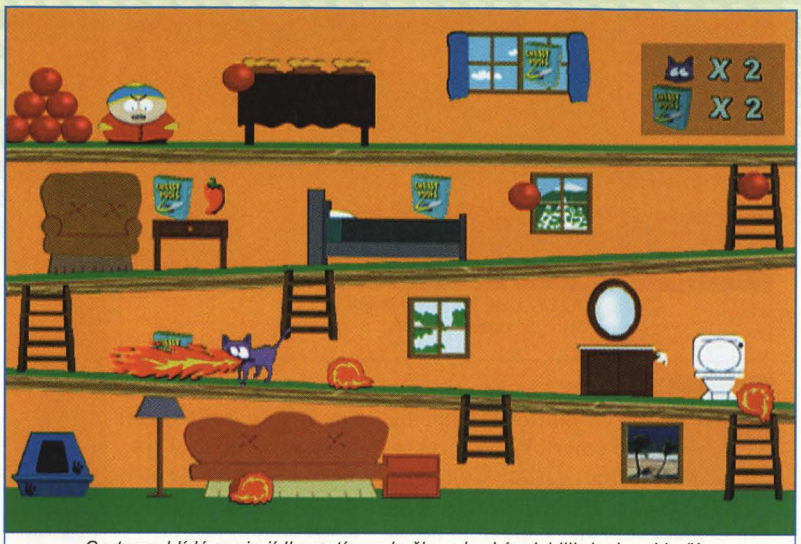
South Park *právě opustil rámec televizního seriálu a plnou parou atakuje naše kina jako celovečerní film s překvapivou přístupností od 15 let. Slabší nátury budiž ovšem varováni, drsné*



oplzlosti a urážky zde zní z reproduktorů skoro v sekundových intervalech. Podle statistiky je "South Park: Peklo na Zemi" nejvulgárnější film všech dob.



Pleskni tu opici! Při této podivné variantě se máte strefovat do stejných částí zadku jako Mr. Mackey (DC).



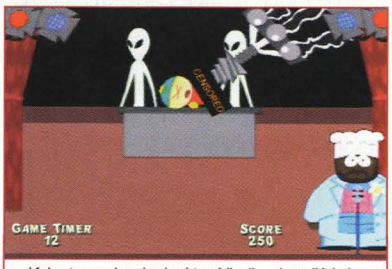
Cartman hlídá svoje jídlo, zatímco kočka s horkým 'chilli-dechem' je čím dál tím blíž (DC).

lokálním kabelovém kanálu. Bohužel se, jako kandidátky určené, erotické vodní víly zkrátka poztráceli, takže se muselo k Chefově velké lítosti vzít za vděk i osobami lehce druhořadými, takže do show nakonec vstoupí naši staří známí Stan, Kyle, Cartman a Kenny.

Hry "Chef's Luv Shack" se mohou zúčastnit až čtyři hráči, kteří se postaví na start a čelí otázkám týkajících se South Parku a americké kultury. Ten kdo neovládá dokonale angličtinu, civí jak puk na to, že se výrobce ani neobtěžoval začlenit titulky. Chefa mluví známý soulový trumpetista Isaac Hayes. Party trvá něco mezi dvěma ('Quickie') a osmi ('Hot & Heavy') koly, vždy se třemi otázkami. Na Dreamcastu a N64 si smí ten, kdo vede, vybrat další otázku ze tří kategorií, majitelům Playstationu jsou otázky pokládány náhodně. Pokud Chef otázku přečte, musíte se co nejrychleji přihlásit, aby ten nejrychlejší mohl vybírat ze čtyř možných odpovědí. Pokud se nestrefíte, jsou vám odečteny peníze. Případně můžete jednorázově svalit otázku na nepříjemného konkurenta a donutit ho k odpovědi.

O uvolnění hádankových kol se postarají náhodně zařazené události, jako 'Double Down', při kterém může hráč vsadit na další otázku hodně peněz, jakož i 'kolo štěstí', které vám může stav bodů zdvojnásobit nebo o polovinu zkrátit. Záludné jsou 'Pressure Rounds', kde musíte zodpovědět za přísného časového limitu deset otázek, abyste Cartmana ochránili před zasazením bolestné anální sondy.

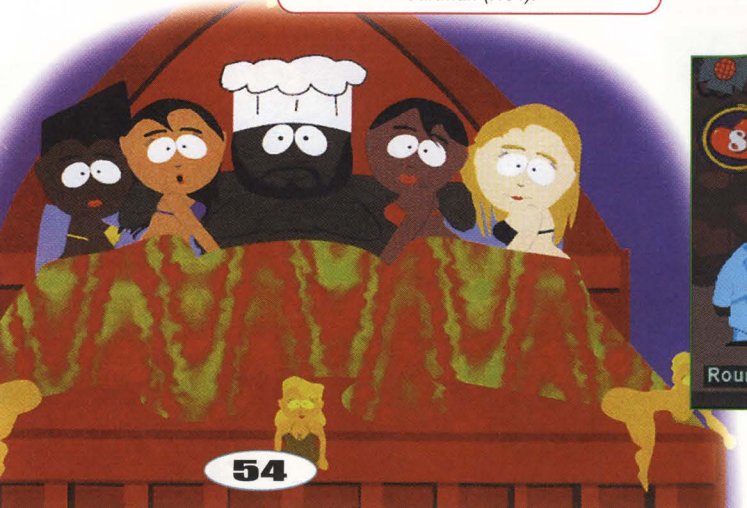
Pokud máte za sebou jedno hádankové kolo, postoupíte k 'Game Time' Zde nastoupí všichni kandidáti k minihře vybrané náhodně z 20 variant, která se z velké části orientuje na klasickou arkádovou zábavu. V 'Asses in Space' si můžete znovu připomenout herní klasiku "Asteroids". Cartmanova domácí kočka musí naproti tomu zdolávat lešení tak, jako kdysi Mario v "Don-



Kdo to nebude brát vážně, skončí jako Cartman (N64).

FANOUŠCI HRY "YOU DON'T KNOW JACK" vědí, že obrazový kvíz může i bez dokonalé grafiky ohromně pobavit. Bohužel má "Chef's Luv Shack" rozhodující problém, kvůli kterému radost ze hry klesne na nulu. Pouze ten, kdo při sledování "South Parku" v televizi nepotřebuje titulky a je obeznámen s americkou kulturou, má vůbec nějakou šanci hru pořádně hrát a to ještě vůbec neznamená, že ho to bude bavit. Mimoto zklamou ještě technické slabiny u obou CD-verzí, kde se i ty nejbanálnější mezisekvence se nahrávají a brzdí tok hry. Majitelé Playstationu jsou na tom vůbec nejhůře, protože zde je grafika nevysvětlitelně slabá a výběr otázek byl bezdůvodně zrušen. Některé minihry vás mohou pobavit až se třemi kamarády najednou, bohužel ale nemohou být navoleny samostatně.

Ulrich Steppberger



Nahoře vidíte kolo 'štěstí' (DC), vlevo je Stan 'přibíjen' (PS).

Nechejte žáby, ať se trochu prolétnou. Pouze ten, kdo katapult dobře nadávkuje, nasbírá v tomto kole body (PS).

key Kong", zatímco její majitel musí pomocí trampolíny transportovat láhve s vodou. Také známé staré hity "Super Sprint", "Warlords" a "Senso" jsou ctěni novým vydáním ve stylu "South Park". Na rozdíl od kol z otázkami se mohou tyto malé hry hrát bez potřeby angličtiny. *us*

Ať už přetahování, trampolína nebo útěk před krávou, minihry patří k tomu nejlepšímu, co vám hra může nabídnout (N64).

Zábava 38%

VYDAVATEL: Acclaim
SYSTÉM: Playstation
CENA: 1799,- Kč
GRAFIKA 36% | ZVUK 71%

Kvízová hra se žalostnou grafikou, dlouhou dobou nahrávání a chybějící možností výběru otázek.

AKCE | STRATEGIE | PREZENTACE | MULTIPLAYER

Zábava 46%

VYDAVATEL: Acclaim
SYSTÉM: Nintendo 64
GRAFIKA 55% | ZVUK 67%

Jednooký je králem mezi slepými. Díky modulové technice a highres-grafice je to nejlepší varianta této hry, která je k mání.

AKCE | STRATEGIE | PREZENTACE | MULTIPLAYER

Zábava 43%

VYDAVATEL: Acclaim
SYSTÉM: Dreamcast
GRAFIKA 51% | ZVUK 72%

Relativně nápaditá hra, která kvůli chybějícím titulkům a slabé technice provedení padá na nos z pořádné výšky.

AKCE | STRATEGIE | STRATEGIE | MULTIPLAYER

ENTWICKLER: TANTALUS, AUSTRALIEN (WWW.TANTALUS.COM.AU)

South Park Rally

Já jsem zákon! Cartman se jako policista před ničím nezastaví.

V tomto neotesaném titulu nastoupí k závodu kolem 30 protagonistů., nechybí ani Ježíš a Ďábel. Na začátku se ovšem musíte spokojit s menším výběrem, ale nebojte se, Cartman & spol. jsou k mání okamžitě. Sedm tratí kolem "South Parku" (např. vnitřní město, Hankeyova odpadní kanalizace nebo domov pro zvířata Velkého Teplého Ala) je částečně navštěvováno několikrát. Pevný průběh trati neexistuje - můžete se prohánět kde chcete. To je ovšem hořkou nutností, protože u závodů je jen málokdy nejdůležitější co možná nejrychlejší průjezd cílem. Často musíte sebrat nějaký objekt a držet jej po nějakou dobu ve vašem vlastnictví nebo jej musíte jednoduše jinde odevzdat. Protivníci mají samozřejmě něco proti tomu a útočí na vás nejrůznějšími zvláštnostmi, které používáte i vy: např. prdící panáci vám umožní turbostart, zatímco pes Sparky brzdí vaši jízdu a 'Spooky Vision' vám Sadámem Hussainem brání v rozhledu. Ve dvou ve splitscreenu zmizí obyvatelstvo města a vy nastupujete bez protivníků. *us*

FASCINUJÍCÍ: *Jako jiné licenční tituly, i "South Park Rally" udivuje svým mizerným technickým provedením. Člověk by se vlastně mohl domnívat, že by měla být jednoduchá předloha obstojně realizovatelná, přitom tito bez lásky animovaní a hrubě texturovaní nemotorové silně pokulhávají. Mluvené úseky jsou beznadějně mdlé a plné šumu. Závody orientované na úkoly jsou sice zajímavým nápadem, v tomto provedení si ale pěkně narazíte nos. Při frustrujících hromadných závodech vás příliš agresivní protivníci oberou i o poslední legraci. A nakonec při Valentýnském závodě má dost i ten nejodolnější fanoušek, o to víc, že mistrovství nemůže být uloženo na paměťovou kartu.*

Ulrich Steppberger

Zábava 41%

VYDAVATEL: Acclaim
SYSTÉM: Playstation
CENA: 1799,- Kč
GRAFIKA 44% | ZVUK 51%

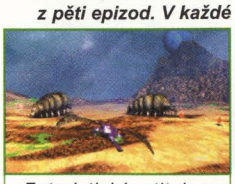
Závody s potenciálně dobrým konceptem, které ale špatně vypadají a nehrají se o mnoho lépe.

AKCE | STRATEGIE | PREZENTACE | MULTIPLAYER

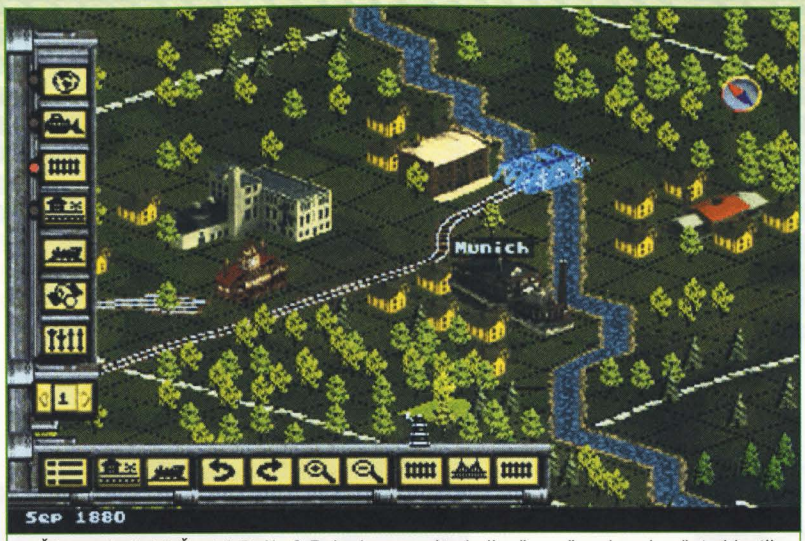
Railroad Tycoon 2

VÝROBCE
TREMOR ENTERTAINMENT, USA (WWW.TREMOR.NET)

Po svém debutu na PlayStationu plánuje mladý kalifornský tým Tremor Entertainment dva další projekty - tentokrát původní koncepty a žádné PC - konverze. U titulu "Substance" pro PlayStation a Dreamcast by se podle designerů této 3D-akce měla spojit strategie reálného času se simulací letu. "Warcaster" je oproti tomu RPG, které sestává z pěti epizod. V každé z nich budete moci hrát, v rozlehlém fantastickém 3D - světě za jinou postavu (např. kouzelník, rytíř nebo trpaslík). Na konci hry se všechny postavy sejdou, aby společně našly nezvěstného krále. Toto epické RPG se plánuje pro Dreamcast, PC a PlayStation 2.

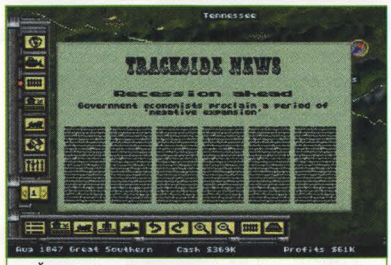


Futuristickým titulem "Substance" chce Tremor Entertainment vytvořit nový žánr.



Štvou vás také České Dráhy? Pokud ano, máte jedinečnou šanci vyzkoušet si jestli byste podnik se železniční dopravou dokázali řídit líp.

Celkově nelze hernímu menu nic vytknout.



Čerstvě z tisku: oznámení v novinách ohlašují většinou zásadní změny, které si žádají vaši reakci.

Na PlayStation vedou simulátory dosud velmi chudý život. Od titulu "Transport Tycoon", vyšlém v roce 1997, nesváděl již žádný další disk k podobným bezesným tabulkovým propočtům a celé dny trvajícím stavebním pracím. Tremor Entertainment nyní vyplňují tuto mezeru titulem, kterého se na PC prodalo přes půl mil. kusů. Koupí "Railroad Tycoon 2" dostanou potenciální kapitalisté i fanoušci železnice, kteří jsou mezi vámi, adekvátní zaměstnání. Asi 200 let železniční dopravy tvoří pozadí pro 19 kampaní a individuálních scénářů, které se rozprostírají po celém světě. Tak se můžete podílet na industrializaci britských ostrovů, můžete zasíťovat americké pobřeží nebo položit trať pro Orient-expres mezi Paříží a Konstantinopolí. Jedna z misí se dokonce zabývá budováním Východu. Začínajíc v roce 1991, musíte tak rychle, jak je to jen možné, obnovit nemocnou infrastrukturu východního bloku. I když většinou začínáte kampaně s pořádným finančním polštářem, zavedenou firmou a stávajícím kapitálem, začínáte nejprve v malém. Nejdříve založíte s vašimi nevelkými úsporami a trochou základního kapitálu akciovou společnost, které předsedáte jako prezident. Rychle ještě zaměstnáte šikovného jednatele, který obstará podle kompetencí (a platu) výhody, jako pohonné hmoty nebo úvěry a můžete začít s výstavbou kolejového impéria. Na otočné mapě naleznete vedle adekvátních znaků krajiny, jako jsou lesy, hory, řeky a pobřeží také historicky přesná města a roztroušené průmyslové podniky. Jakoukoliv infrastrukturou nedotčeni, čekají obyvatelé a zboží jen na to, aby pro vás mohli za malou odměnu kočírovat po okolí. Po spojení dvou výhodných lokalit vybudujete na konečných bodech vaši stanici, která je co se týká velikosti stavebních nákladů a osídlenosti variabilní. Nakonec si koupíte lokomotivu, přičemž nabídka sahá - podle éry - od antických parních ořů až k moderním elektrickým monstrům. K přibližně 60 lokomotivám si můžete vybrat asi z 30 různých typů vozů. Podle druhu transportovaného zboží vybavíte svůj první vlak osobními, poštovními, surovinovými a nákladními vagóny. Než se ovšem přikutálí první rubl, musíte ještě vyhotovit jízdní řád - díky šikovnému

KDO MILUJE SIMULACI VÝSTAVBY a vlastní 'jen' PlayStation, pro toho je "Railroad Tycoon 2" absolutní nutností. A to nejen proto, že neexistuje téměř žádná konkurence. Komplexnost, hloubka hry a připravenost historických informací je bez chyby. A vedle kvality není k přehlédnutí ani kvantita: s množstvím misí a scénářů, v kombinaci s odstupňovanými stupni obtížnosti, trvá hra déle než celkové zpoždění českých drah za poslední týden. Některé nedostatky ale kazí celkový dojem: komplikované ovládání výstavby trati a grafika i zvuky mohly být přeci jen o něco lepší. Že nemůžete ukládat mimo misi, je také těžko pochopitelné.

Stephan Freundorfer

Uložení peněz: vedle lokomotiv a vagónů pro vaše trati si můžete pořídit i jednotlivé průmyslové podniky (vpravo).

Dodatečné ekologické vybavení: ve druhé polovině 20. století přestoupíte z parních na elektrické lokomotivy.

menu a ovládání je to ale úkol jednodušší, než porozumět českému železničnímu systému.

Jste-li už jednou na trati, jede vlak vytrvale po své dráze, vykládá automaticky a hlásí se jen v bodech zastavení. Podle stavu vašich financí soustavně rozšiřujete vaši železniční síť, analyzujete ve stanicích nabídku a poptávku a zpřístupňujete nové oblasti. Nespočetné průmyslové závody chtějí být zásobovány a rovněž potřebují expedovat, všechny (od hovězí farmy přes papírny až k dolu na uran) potřebují vaše služby. Vaše podnikatelské výkony se neodrážejí jen v růstu, ale i představenstvo vaší firmy je pociťuje. Při ročním vyúčtování naleznete vedle informací o obratu nebo spotřebě energie většinou i zvýšení platu. A protože se nedřete jen na své šéfy, ale i pro rozmnožení vašeho soukromého majetku, můžete své výdělky nechat pro sebe pracovat. Můžete koupit akcie vlastní firmy, podle stupně obtížnosti a existence konkurence, můžete také investovat do cizích dopravních podniků. V módu expertů nebudete jen konfrontováni s komplexním finančním modelem, ale můžete firemní kapitál dodatečně vložit i do továren.

K zapracování do komplexních souvislostí je nabízen i učební program, který by měl i méně zkušené hráče uvést do problému. sf

Ráj účetních: obrazovky se statistikami vás informují o cizích firmách, jízdních řádech a financích

VYDAVATEL	Take 2
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	46%
ZVUK	57%
Zábava	74%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Technicky průměrná simulace výstavby s měsíce trvající motivací pro železniční kutily a studenty dopravních škol.

Jet Rider 3

VÝROBCE: 989 STUDIOS, USA (WWW.989STUDIOS.COM)

Dlouhé rovinky jako zde, abyste u "Jet Rider 3" pohledali - většinou vás to háže od jedné stěny ke druhé.

Již potřetí se usadíte v pohyblivých vznášedlech a vrhnete se na závodní dráhy. Designeři drah propadli opět zatáčkovému šílenství a z každého závodu udělali zkoušku nervů. Jedno jestli ve vodě, na ledě, lávě nebo asfaltu, váš jetbike jede stejnou šílenou rychlostí přes jakýkoliv povrch. Po každém kole se vaše Turbo zase nabije, což svádí k rychlé jízdě. Ale pozor! Najet v rychlosti 200 km/h do zdi znamená krátkodobé počítání andělíčků a bolestnou ztrátu času. Aby to nedošlo tak daleko, položíte tlačítkem L nebo R vaše vznášedlo aerodynamicky do zatáčky nebo vypustíte speciální "elektrolaso", kterým se přidržíte na tyčích a poletíte ostrými zatáčkami.

Deset tratí je prostorných a nabízí různé odbočky a náspy. K tomu abyste nezabloudili, vám pomohou při orientaci směrové šipky. Jako herní módy jsou připraveny jednotlivé závody nebo sezóny, vlastní závodní plán si také můžete sestavit. Váš kámoš se může zúčastnit také, monitor se dle volby rozdělí horizontálně nebo vertikálně. *ts*

'DOBRÉHO' UŽ BYLO DOST:

Tratě v "Jet Rider 3" jsou tak nepřehledné, že budete neustále narážet do překážek a stejný osud budete chtít po několika minutách připravit i vašemu ovladači. Vysoká rychlost je vykoupena nervním scrollingem, nenápaditá grafika může být sotva zodpovědná za problémy obrazových částí. Také ve dvou to není legrace - kvůli problémům s přehledem se skoro nedá hrát. A také o 'jízdní fyzice' nemůže být u "Jet Rider 3" žádná řeč. Jen jedno se mi líbilo: dobrá řízná doprovodná muzika!

Thomas Szedlak

VYDAVATEL	Sony
SYSTÉM	Playstation
CENA	1499,- Kč
GRAFIKA	51%
ZVUK	76%
Zábava	43%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

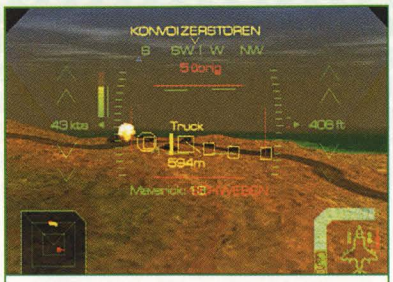
Nervy ubíjející závody vznášedel se zapeklitými dráhami, hojnými chybami v grafice a prapodivnou jízdní fyzikou.

VÝROBCE:
GLASS GHOST, ENGLAND
(WWW.GLASSGHOST.CO.UK)

Eagle One Harrier Attack

O bojovou atmosféru

mezi misemi se postarají filmové momentky z archívu zpráv CNN, které byly pro fiktivní 'operaci Hawaii' nově sesynchronizovány.



Palte na pozemní cíle a dávejte přitom pozor na nepřátelské stíhačky.

Noční nálet na letadlovou loď. Při přistání se orientujte podle stínu vašeho jetu.

Pro tankování ve vzduchu je vhodné deaktivovat automatickou kontrolu dynamiky.

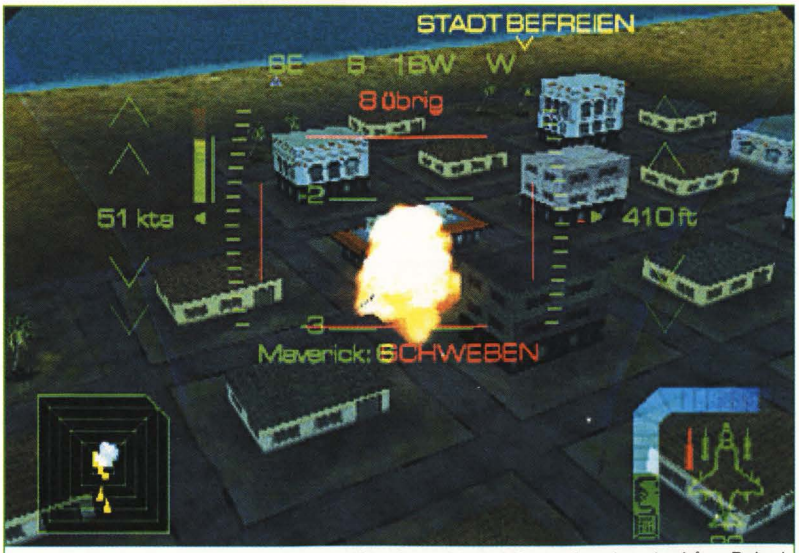
Připoutejte se a přestaňte kouřit, Infogrames s vámi právě startuje do vzdušného prostoru, který byl obsazen teroristickou válečnou mocností se strach nahánějícím jménem 'Armáda nového milénia' (ANM). Pouze vaše letectvo se nachází v bezprostřední blízkosti potřebné k tomu, aby včas zabránilo teroristům uskutečnit jejich zlé úmysly. Celá situace působí dosti bezvýchodně. Jedinými stíhačkami na vaší letadlové lodi je pár "Harrierů"', což jsou spolehlivé, ale technicky zastaralé stíhačky. Co naděláte? Nezbyde vám nic jiného, než co možná nejefektivněji využít to co máte. Maverick (raketa země/vzduch), Sidewinder (raketa vzduch/vzduch), bomby a kulomet vám budou muset na nepřítele stačit

Vaše tažení se rozděluje do několika. Nejprve soupeříte s nehybnými cíli na zemi, pomalými helikoptérami typu "Apache" a kolem létajícími MIGy. Později pod časovým nátlakem budete hledat uprchlíky, nebo zaútočíte na komplexní opevnění, které se proti vám brání agresivní protileteckou obranou. Tak jako u série "Ace Combat" od Namca zasednete i při této akční simulaci od Infogrames přímo do cockpitu letadla. Vestavěné ukazatele vás informují o výzbroji, škodách, trase a výšce letu. Tlačítky vašeho padu ovládáte kontrolu dynamiky, výměnu zbraní, postranní kormidlo, změnu cíle a můžete se i ohlídnout, kterej magor to do vás zezadu šije. Navíc můžete přepínat mezi letovým a vznášejícím módem, díky němuž můžete, namísto toho abyste stále kroužili kolem, zůstat stát před překvapeným nepřátelským táborem ve vzduchu a střílet ze všech sil. *oe*

PILOTI JSOU NADŠENI:"Eagle One Harrier Attack" je se svými četnými mezisekvencemi a s celkově luxusním ohozem překvapivě solidní akční simulací se zajímavými misemi. Místo toho, abyste následovali pevně stanovenou trasu, prozkoumáváte cílovou oblast pomocí vašeho radaru a promýšlíte si vhodnou útočnou strategii. Vaše přísně omezené zásoby munice vám rozhodně nedovolí žádné zbytečné plýtvání. Vaši radost ze střílení bohužel kazí pár nelogických elementů. Například je zdaleka jednoduší se strefit do nepřátelského letounu kulometem než raketou! Pokud zůstanete stát na místě, krouží nepřátelské vrtulníky často mimo dosah, místo aby na vás společně zaútočily. Ovládání je navíc moc citlivé pro pomalý "Harrier". Zato vás očekávají mohutná bitevní pole s množstvím jeepů a pancéřovaných vozů. Ale tak na detaily bohatá grafika jaká je třeba u "Ace Combat 3" vás rozhodně nečeká. Mnohým z vás to ale vynahradí větší potřeba taktického plánování, než u zmíněného titulu od Namca.

Oliver Ehrle

V menu zapauzování na vás čeká navigátor, který vám pomocí mapy prozradí vaši přesnou pozici



ANM zabírá jak města, tak i vesnice a tím vás nutí k rychlím a přesným zásahům. Pokud se civilistům zkřiví vlásek, pošle vás váš velící důstojník před válečný soud a budete muset misi zopakovat.

VYDAVATEL	Infogrames
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	73%
ZVUK	78%
Zábava	70%
AKCE	
STRATEGIE	
PREZENTACE	
MULTIPLAYER	

Pompézní akční letecký simulátor s taktickými misemi, ale ne bez chybiček.

Space Debris

VÝROBCE:
RAGE, ENGLAND
(WWW.RAGE.CO.UK)

Lidstvo, mimozemšťany a málo nápaditý příběh vám přináší nová akční hra od Sony "Space Debris". V pěti z deseti misí je trasa vašeho letu předepsána a vy se snažíte vyhýbat překážkám (jako je kolem létající vesmírný šrot), sestřelujete z nebe letky mimozemšťanů a sbíráte powerupy, jako např. silnější laser, bomby nebo více energie. Na některých místech lze také objevit zkratky a různé bonusy. Zcela volně se pohybujete alespoň ve zbývajících levelech. Prostor je zde ale omezený - na jeho hranici budete automatickým loopingem vráceni zpět. Musíte například bránit spřátelenou vesmírnou základnu proti útoku tří goril - robotů a postupným odstraněním rozbušky zneškodnit pod časovým tlakem organickou bombu.

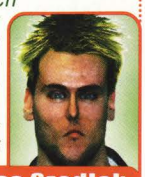
Při první misi bráníte svou flotilu proti mrzkým mimozemšťanům.

V pravidelných intervalech budete vybaveni modernějšími vesmírnými loděmi, které vás udělají pohyblivějšími a silnějšími. Přehřátí laseru nebo vyprázdnění raketových komor vás ale v této hře nepotká. Naštěstí, protože i při nejjednodušším stupni obtížnosti se i lecjaký zkušený hráč notně zapotí. Hodně nápomocná je funkce, kterou svým raketám určíte přesný cíl a ty pak automaticky naleznou svou cestu ke slabému místu vašeho kovového soka. Pokud ztratíte jeden ze svých třech životů, nastoupíte znovu od posledního checkpointu. Pokud musíte využít jedno ze tří continues, začne mise od začátku.

Že by mimozemšťané skutečně stavěli roboty, kteří by se podobali zvířatům planety Země? Nahoře vidíte mechanickou gorilu a vlevo kovového mravence.

Nejhorší je to, že paměťová karta vám poslouží jen k udržení seznamu nejlepších výkonů a uchování uvolněných bonusů - programátoři od Rage vás nenechjí zajistit stav hry. Dobrodružství je podmalováno orchestrálním soundtrackem a ojedinělými pokyny vašeho komandanta vysílačkou. Toho si všimnete při mezisekvencích, které až na atmosférické prostředí nejsou příliš zajímavé. Po několika úspěšných zakázkách nastoupí do vašeho života další hrdinové, které také sami řídíte. *ts*

! *PŘÍMOČARÁ STŘELECKÁ AKCE se v poslední době často nenabízí, proto testovaná verze "Space Derbis" padla okamžitě do mých rukou. Po hodině jsem se ale dost vynadíval na efekty nabitou a absolutně necukající se grafiku a začali se naplno objevovat slabiny této scifi-střílečky. Především vás neustále štve chybějící možnost ukládání. Pravděpodobně se tvůrce Rage obával, že se hráč dostane příliš rychle na konec, jinak si tento nedostatek neumím vysvětlit. Neobjevil jsem žádný rozumný důvod pro neexistující mód dvou hráčů, který schází obzvlášť bolestivě. Škoda, takto je "Space Derbis" zajímavý nanejvýš pro tvrdé fanoušky žánru.*


Thomas Szedlak

Nestřílíte jen mimozemšťany (vlevo), ale musíte se vyhýbat i překážkám.

Firma Rage

byla založena v roce 1992 a vyvinula se v minulých sedmi letech se svými 110 spolupracovníky a studii v Liverpoolu, Birminghamu a Newcastlu k největšímu nezávislému tvůrci Evropy. Známými se tito pilní Angličané stali zejména sérií

Tým Rage ve vší parádě.

"Striker" pro 16 bitové konzole. Největší prodejní úspěch zaznamenala známá PC verze "Incomingu", který je již k dostání i pro Dreamcast (viz. test v prvním čísle).

Rage Software plc

VYDAVATEL	Sony
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	76%
ZVUK	72%
Zábava	62%

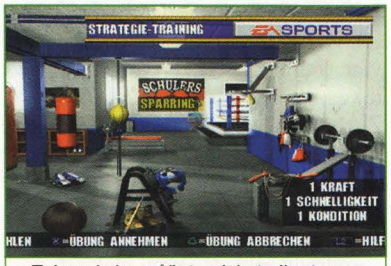
AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

Efekty přeplněná vesmírná akce bez nápadů, možnosti uložení a módu dvou hráčů.

VÝROBCE:
PLAYSTATION:
EA SPORTS, KANADA
N64: BLACK OPS ENT., USA
(WWW.BLACKOPS. COM)

Box Champions 2000

Zábavná je to, že si můžete vytvořit i vlastního boxera. Pak se mohou v ringu utkat opravdu zajímaví týpci. (PS)



Trénováním můžete získat sílu, tempo nebo bojovného ducha. Minihry však schází. (PS)

V "Box Champions 2000 *můžete oživit klasiky z dějin boxu. Devět po celém světě slavných boxerských*

Jedno z devíti klasických utkání: Ali v roce 1975 narazil v Manile na Joe Fraziera.

veličin z 50. až 80. let čekají na to, aby jste si je zopakovali.

Souběžně s titulem od Midway ("Ready 2 Rumble" s testem v tomto čísle) přispěli i EA Sports k většímu výběru boxerských titulů. Stejně jako předchůdce "Box Champions" z minulého roku otevírá také nové vydání pro rok 2000 ring drsným pranicím s lehkým požadavkem.

Nejenom s legendou Muhammadem Alim se můžete napřáhnout k pořádným čelisti lámajícím direktům. Zhruba 45 (PS) popř. 25 (N64) dalších aktuálních i dřívějších slavných jmen od Joe Lewise k Rockymu Marcionovi vám propůjčí svá těla pro vaše kreace v ringu. Díky bohatému využití ovladače nerozdáváte pouze obvyklé rány na hlavu a tělo protivníka nebo neblokujete jen svá citlivá místa. Prostřednictvím kombinace tlačítek provedete také speciální ataky (jako rány do žeber a extra tvrdé háky), nebo zasadíte vašemu protějšku celou sérii úderů. Neférový svalovci mohou zasáhnout dokonce nepřítelovi slabiny.

Na rozdíl od akčního "Ready 2 Rumble" je u této boxerské simulace zapotřebí vedle pěstí také mozku. Vzteklé a slepé bušení do padu rychle zakončíte lehem na zemi, pouze cílené údery a chytré úhyby, resp. blokování vás dovedou k vítězství. Vedle ukazatele energie musíte u verze pro Playstation sledovat i ukazatel kondice, která má vliv na údernou sílu každého boxera. U arkádové varianty máte navíc i ukazatel síly, který se povedenými trefami rozrůstá. Pokud je plný, můžete se pokusit o superúder, který nepochybně způsobí protivníkův pád. Pokud jste ho již předtím dostatečně vyklepali, čeká vás famózní vítězství.

Vedle reálných svalovců si můžete v kariérovém módu vytvořit vašeho vlastního boxera a vést ho ze spodní příčky žebříčku nejlepších světových borců až k titulu. Mezi zápasy můžete zvýšit atributy vašeho chráněnce, jako jsou kondice nebo tempo, různými tréninkovými metodami. Přitom můžete nastoupit proti sparring-partnerovi (N64) nebo si v cvičných lekcích vysloužit nové filmečky (PS). *sf*

DOKONALOSTI SVŮDNÝCH SÉRIÍ od EA Sports nedosáhl "Box Champions" ani při druhém kole. Přesto předčí playstationová verze aktuálního konkurenta "Ready 2 Rumble" díky vysokým podílům taktiky, jakož i velkou rozmanitostí boxerů a výběru. Také grafika a průběh hry jsou plynulejší uspořádány než u titulu od Midway. Bohužel ani "Box Champions 2000" nemohou dostatečně motivovat na delší dobu, rekreační sportovci se budou po delší době při hraní nudit. Na N64 zanedbává EA simulační nastavení skoro úplně. Tak byla řada důležitých opcí zkrácena (trénink), nebo zcela vynechána (ukazatel kondice).

Stephan Freundorfer

VYDAVATEL	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	69%
ZVUK	65%

76% Zábava

Víc orientované na taktiku než konkurence. Hojné opce oddalují motivační KO, ale neznemožňují ho.

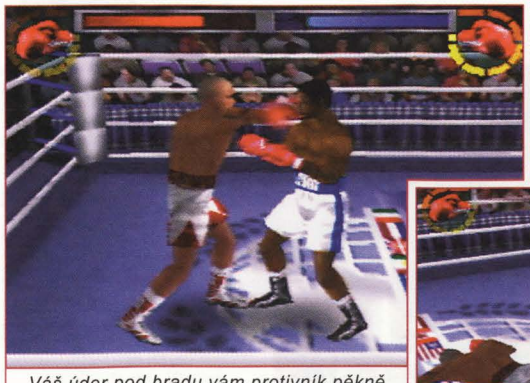
AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

VYDAVATEL	Electronic Arts
SYSTÉM	Nintendo 64
GRAFIKA	70%
ZVUK	60%

70% Zábava

Dobrá akční boxerská hra bez větší hloubky.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER



Váš úder pod bradu vám protivník pěkně vrátil. Kroužením sticku postavíte své alter ego zase na nohy. (N64)

Ready 2 Rumble Boxing

VÝROBCE: POINT OF VIEW, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Asiat Rocket Samchay ztěžuje miloučké Lulu Valentine život. Díky kickboxové škole má na skladě několik neférových útoků. (N64)

Aktivovaný útok 'Rumble' poznáte podle svítících rukavic. (PS)

Poté co byli v prvním čísle fanoušci Dreamcastu hýčkáni boxerskou perlou "Ready 2 Rumble", smí nyní do ringu vstoupit i uživatelé PlayStationu a N64.

Jednoduchý a rychlý herní princip se na dvou starších konzolích nemění. Za protáhlého "Let's get ready to rumble" komentátorské legendy Michaela Buffera vstoupíte s vaším komiksovým boxerem do ringu, abyste vašemu protivníkovi pěkně proklepli palici. 13 vtipně animovaných sportovců, od nemotorného svalnatého balíka Butchera Browna, až k tančícímu lusku Afro Thunderovi, mávají svými pěstmi na váš povel. Během hry můžete uvolnit několik dalších postav. Čtyřmi údernými tlačítky zasadíte direkty a háky nebo kryjete břicho a obličej. Současným použitím sticku popř. ovládacího kříže můžete své útoky navíc obměňovat. Šikovní rváči navíc přijdou i na specifická speciální komba.

Dobře zasazené rány nesmrsknou pouze protivníkův ukazatel energie, ale opatří vám také jedno písmeno nápisu 'Rumgle'. Pokud se objeví na monitoru hotové slovo, můžete aktivovat mód, ve kterém krátkodobě rozdáváte tvrdší rány. Pádnost vašich úderů je navíc určena výší vašeho ukazatele výdrže.

Pokud máte dost krátkodobých potyček v arkádovém módu dvou hráčů, můžete se zúčastnit šampionátové varianty. Zde se pokusíte nejprve s omezenými prostředky a skromným boxerským výběrem probojovat do světové špičky. Vyhranými zápasy si vyděláte na potřebné startovací poplatky. Se zbývajícími penězi zaplatíte tréninkové jednotky, které vám přijdou k dobru. Chcete-li pozitivně ovlivnit účinky cvičení, pak si můžete trénování ovládat v různých minihrách sami. *sf*

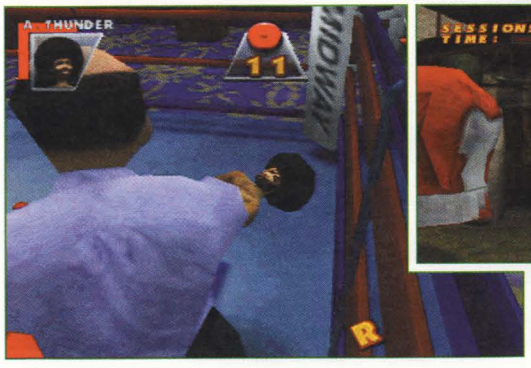
Nejen oblíbeným

boxerským kláním propůjčuje sportovní komentátor Michael Buffer svůj zvučný hlas. Tento fešný Američan v nejlepších letech je stálým hostem v americké sportovní televizi. Tady uvádí Indianapolis 500 (automobilové závody), Stanley Cup (lední hokej) a dokonce i NBA (to už snad ví všichni, co to je). Navíc vystupuje Buffer ještě každý měsíc ve třech wrestlingových show. Fráze 'Let's get ready to rumble' je dokonce chráněna zákonem. Bufferův bratr Bruce pracuje mimochodem také jako komentátor.

Michael Buffer uvádí soupeře do ringu.

TECHNICKÉ K. O. Tyto parádní bitky jsou na konzoli od Segy ohromně zábavné zvláště kvůli skvělé animaci a hbitému průběhu hry. Vstřícný princip hry včetně vtipných charakterů a jednoduchého ovládání byl 1:1 realizován i na PlayStation a Nintendo 64, ale šarm dreamcastové verze se přitom trochu vytratil. To má nasvědomí hlavně - kvůli slabším technickým předpokladům - hrbolatá grafika a ne zcela plynulé pohyby zápasících postav. Cukavé animace a tuhý tok hry snižují radost z těchto pěstních soubojů. Díky lepší technice je na Nintendu o něco větší zábava, právě fanoušci her pro více hráčů by to mohli risknout.

Stephan Freundorfer



Afro Thunder si dává dvacet (vlevo, N64). Hybaj do posilovny a makej (PS)!

VYDAVATEL	Midway
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	68%
ZVUK	71%
Zábava	72%

Akcí nabitá boxerská událost s vtipnými charaktery.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

VYDAVATEL	Midway
SYSTÉM	Nintendo 64
GRAFIKA	73%
ZVUK	69%
Zábava	78%

Identický herní princip jako u PS-verze, ale s lepší technikou.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

Carmageddon

VÝROBCE:
SCI, GB
(www.sci.co.uk)

Ve 22. století je planeta Země u konce sil. Více ekologických katastrof společně s nákazami vyplenilo během několika týdnů dvě třetiny lidstva - přežívajícím nezbylo nic jiného, než útěk do podzemních krytů. Ale časem docházely zásoby a obyvatelstvo bylo nuceno opustit své bunkry. Na opuštěném povrchu Země hrůza teprve začíná, protože mimozemšťané mezitím přistáli a přebudovali bývalou modrou planetu na svou novou základnu.

V této hororové historce převezmete úlohu rebelského bojovníka, který se svým dobře vyzbrojeným vozidlem jede závod na život a na smrt přes liduprázdná města. Abyste zvítězili nad konkurencí, musíte buďto projet jako nerychlejší přes porůznu rozmístěné checkpointy, zničit všechna nepřátelská auta, nebo odrovnat všechny mimozemšťany v jednom úseku. Aby to nebylo moc jednoduché, běží v každém ze 30 levelů těsný časový limit. Za zabité mimozemšťany, atraktivní bouračky, jakož i za najíždění do bonusových cisteren vám jsou k dobru připsány důležité vteřiny a dolary. Deset míst (např. zábavný park, poušť, hřbitov nebo aréna) je vybaveno tunely, mosty a různými překážkami. V nádobách skryté bonusy vám darují mimo jiné lepší přilnavost, zesílené pancéřování vozidla, turbo-boost nebo elektrošoky, které spálí naráz celé hordy mimozemšťanů.

Pokud jste vyhráli závod, můžete za vybojované peníze nakupovat u obchodníka s auty. Více než dva tucty super vozů, od amerických luxusních bouráků přes sportovní auta, až k pancéřovým vozidlům čeká na svého nového majitele. Jestliže je vaše vozítko porouchané, můžete ho během jízdy stisknutím tlačítka opravit - ovšem pouze za hotové. Pokud skončíte po kolizi na střeše nebo v řece, můžete vaše auto pomocí tlačítka R1 zase transportovat zpět na dráhu. *ts*

Za takovéhle čelní nárazy zkasírujete spoustu dolarů, které pak musíte investovat do nákladných oprav (PS).

Ve splitscreenu pro dva hráče můžete proti sobě nastoupit až ve třech různých módech (PS).

Verze pro N64 se opravdu příliš nepovedla.

Problém s ochranou mládeže:

PC-verze "Carmageddonu" měla velké problémy, protože hráč měl přejíždět lidi. Proto se "Carmageddon" (PS) a "Carmageddon 64" (N64) objevili ve verzích, ve kterých zabíjíte mimozemšťany. Na zbytek hry to ale nemá žádný vliv.

VÁLCOVAT MIMOZEMŠŤANY a šrotovat auta může být ze začátku docela vtipné, ale po několika kolech zábava přestává a "Carmageddon" mizí navždy ve skříni - i přes přítomnost multiplayeru. Především nerealistické chování vozů při jízdě vás častěji dožene na pokraj šílenství, než aby vám přineslo nějaký příjemnější zážitek. Některé vozy reagují tak lenivě na směrové povely, že sebou mlátíte sem a tam. Bohužel se i grafika bez problémů zařazuje do opravdového odpadu. Pokud na Playstationu s relativně plynulým scrollingem dosahuje jen tak tak průměru, utrpíte u N64-verze permanentním cukáním a extrémně rozmazanými texturami nelítostný šok.

Oliver Schultes

VYDAVATEL	SCI
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	48%
ZVUK	63%
Zábava	40%

Nudné šrotování mimozemšťanů a aut s rozmazanou grafikou a nepovedeným ovládáním.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

VYDAVATEL	SCI
SYSTÉM	Nintendo 64
GRAFIKA	35%
ZVUK	38%
Zábava	36%

Hrozná škubající grafika je ještě horší, než u PS. Radíme vám dobře: "Ruce pryč!".

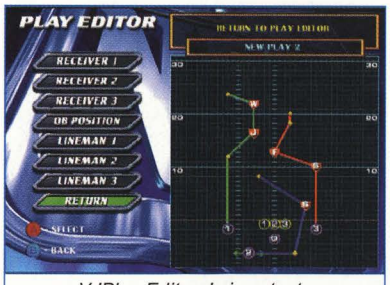
AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

NFL Blitz 2000

VÝROBCE:
MIDWAY, USA
(WWW.MIDWAY.COM)

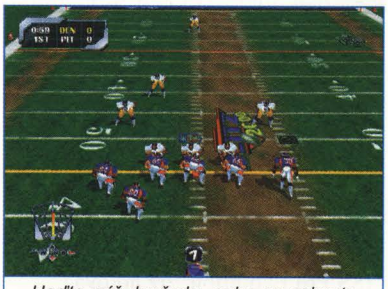
Připadá vám americký fotbal zajímavý, ale moc komplikovaný, než abyste hráli vážné simulace jako "Quarterback Club" nebo "Madden"? Potom je "NFL Blitz 2000" pro vás to pravé! Upustilo se od zbytečně komplexních pravidel, také v každém mužstvu se nachází (místo obvyklých jedenácti) pouze sedm hráčů - rychlý průběh hry je tak garantován. Cílem hry zůstává dopravit míč směrem ke konečné zóně. Zde ovšem musíte ve čtyřech pokusech překonat třicet namísto běžných deseti yardů. K tomuto vám dopomáhá 27 útočných taktik. Pokud vám to ještě nestačí, sestavíte si v editoru vlastní taktické úskoky. Hbitá hra je nutná, neboť ani obrana není nečinná. Protože byly pro zjednodušení vyškrtnuty fauly, valí se kolosy bez problémů k tomu, kdo nese míč.

To musí ale bolet (DC)!



V 'Play Editoru' si sestavte nové tahy pro vaší ofenzívu (DC).

Na rozdíl od předchůdce bylo do "NFL Blitz 2000" zabudováno několik doplňků. Díky licenci nastoupíte s originálními teamy a probijete se přes stále silnější protivníky do hráčské elity nebo se zúčastníte mistrovství. Také jednoduché ovládání zůstává zachováno. Nové je i to, že nastoupíte na různá hřiště s rozličnými povětrnostními podmínkami. Když budete hrát obzvlášť efektivně, "zapálí" se váš team a bude, dokud nebudete zastaveni, neobyčejně silný a rychlý. *us*

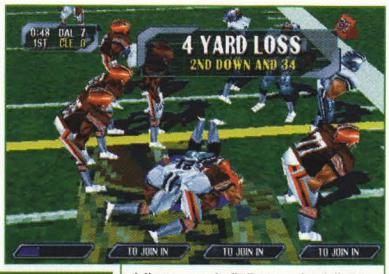

Hoďte míč dopředu, nebo se pokuste o kolmou přihrávku (DC).

Předchozí díl

"NFL Blitz" se na evropský trh nikdy pořádně nedostal. V sousedním Německu se objevila pouze (špatná) verze pro Game Boy Color. Majitelé N64 bohužel i tento rok setřeli. Rovněž dobrá realizace "NFL Blitz 2000" pro přístroj od Nintenda byla sice zveřejněna v USA, není ale plánovaná pro Evropu.

JEŠTĚ NIKDY MĚ AMERICKÝ FOTBAL TAK NEBAVIL: "NFL Blitz 2000" je pro vás ideální hrou, pokud chcete zažít celou akci amerického národního sportu bez hustých pravidel v pozadí. Dynamické tahy jsou díky intuitivnímu řízení jednoduché také pro začátečníky, s drobnými zásahy do inteligence protivníka zůstává každá partie napínavá až do konce - jednostranné výsledky neexistují. Skvělá atmosféra je (alespoň co se týče zvuku) podpořena suprovými efekty a šprýmujícími komentátory, ale vyvrcholením je zejména u verze pro Dreamcast grafika. Naprosto plynule běží fotbalisté(?) přes hrací pole, žádné cukání. Tímto byl předchůdce hravě překonán. Jediným mínusem je spotřeba místa na paměťové kartě. U Dreamcastu je zapotřebí skoro polovina zásoby, u PlayStation dokonce celých 13 bloků.

Ulrich Steppberger



Vlevo se ještě za vámi žene smečka, nahoře byl již útočník zneškodněn (PS).

IT'S A MANIAC

85%

VYDAVATEL	Midway
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	71%
ZVUK	74%

Nesmírně zábavný a nekomplikovaný akční fotbal. Ideální pro začátečníky, ale výzva i pro profíky.

AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

87%

Zábava

VYDAVATEL	Midway
SYSTÉM	Dreamcast
GRAFIKA	77%
ZVUK	74%

Stejně dobré a graficky ještě lepší.

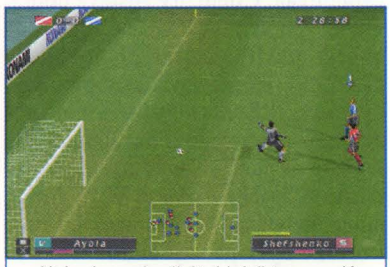
AKCE
STRATEGIE
PREZENTACE
MULTIPLAYER

ISS Pro Evolution

VÝROBCE:
KCET, JAPAN
(WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Opakují se nejen branky, ale i velké šance, postavení mimo hru a brutální fauly. Vaše nejlepší zásahy si uložíte, k možnosti vychloubání na paměťovou kartu.

Také vertikálně lze "ISS Pro Evolution" hrát velmi dobře. U nových perspektiv kamery je pro každého něco



Nebudem vám lhát. I když to vypadá nadějně, byla to tyčka.

Evropská verze

trpí postraními pruhy a schází jí i licence. Jména hráčů byla lehce pozměněna, ale mohou být v editoru přepsána. Názvy stadionů, i když jsou vytvořeny podle skutečných předloh, jsou ale také jiné.

V editoru změníte jména hráčů a týmů.

"ISS" od Konami patří k fotbalovým sériím herního světa s největší tradicí . Tradiční jsou i dlouhé časové odstupy mezi zveřejněním japonské a evropské verze. Důvod je jasný: Již roky zdobí japonské verze pro PlayStation a N64 licence japonské ligy, zbytek světa se ale musí spokojit s pozměněným vydáním bez licence a se 32 inkognito-národními mužstvy. Tentokrát opět uplynulo třičtvrtě roku, ale nyní je PAL-verze "ISS Pro Evolution" již hotová.

U vzpomenutých národních mužstev se tentokrát jedná o 16 evropských špičkových klubů, které bojují v lize devíti mistrů o body a o evropskou fotbalovou korunu. Jako manažer týmů se staráte i o sestavení kádru. Nerozhodnými zápasy a vítězstvími získáte peníze na přestupy, tak můžete vaše mužstvo cíleně vylepšovat. Vedle ligy mistrů hrajete i normální ligu a poháry, shromáždíte nejlepší hráče ke hře hvězd nebo zabloudíte do tréninkové oblasti.

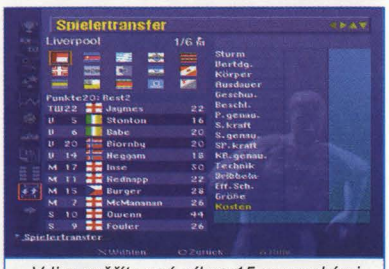
Vaše taktické možnosti před hrou samotnou jsou velké. Nevtlučete vašim mužům do hlavy jen systém hry (5-3-2, 3-4-3 atd.), nýbrž postavíte hráčům protivníka za záda osobní dozor. Pokud jeden z vašich hráčů vyletí z hřiště, posunete akční rádius vedlejších pozic, abyste zaplnili vzniklou mezeru. Určujete právě tak, kdo má provádět standardní situace jako to, jak má vypadat ofenzivní nebo defenzivní seřazení hráčů. Nakonec osadíte čtyři klávesy vašeho ovladače taktickými útoky a vyvoláte je během mače. Vaši hráči mají 14 charakterových hodnot, které vás nenechají v nejistotě co se týče chování při souboji muže proti muži nebo při hře hlavou. Dvě hodnoty

JE AŽ NEUVĚŘITELNÉ, KOLIK OPTICKÝCH A HERNÍCH DETAILŮ bylo do hry začleněno - přívlastek "Evolution" je skutečně oprávněný. Ještě nikdy jste neviděli tak realistický průběh hry; hráčské KI, míčová a tělesná fyzika je skoro dokonalá. Navíc máte nesmírně mnoho taktických možností, abyste i po měsících, kdy už budete ovládat řízení i ve snu, vaši hru ještě vylepšili. Master ligou zabudovala Konami další motivační faktor pro sólové hráče. Protože rozdíly sil mezi jednotlivými hráči jsou jednoznačně viditelné, bude vás 'vyzbrojení' vašeho kádru velmi bavit. To co "ISS Pro Evolution" brání ve skoku na konzolovou špičku, je vedle střídmých komentátorů i pomalost, která vaše akce obklopuje. Je to možná realistické, snižuje to ale trochu radost ze hry - u konkurenta "UEFA Striker" jsou pohyby rozhodně dynamičtější. Také hráči jsou někdy CPU řízeni o mžik déle, když byste je mohli (jak ukazuje kurzor) již sami převzít. Uznání si ale "ISS Pro Evolution" stejně zasluhuje a pro fotbalové fanatiky je hrou první jakosti.

Thomas Szedlak

Stejně jako u předchozích verzí byla změněna jména, opticky se ale hráči zřetelně podobají svým příkladům.

Časově úsporné a přitom přehledné. Dva hráči mohou společně nastavovat rozestavení, taktiku i strategii.



V lize měříte své síly s 15 evropskými špičkovými kluby a zlepšujete na výměnném trhu svůj tým.

Faul! To bude jedenáctimetrový kop. Stejně jako hráči, chová se při "ISS Pro Evolution" i rozhodčí realisticky - jen málokdy jste jiného mínění.

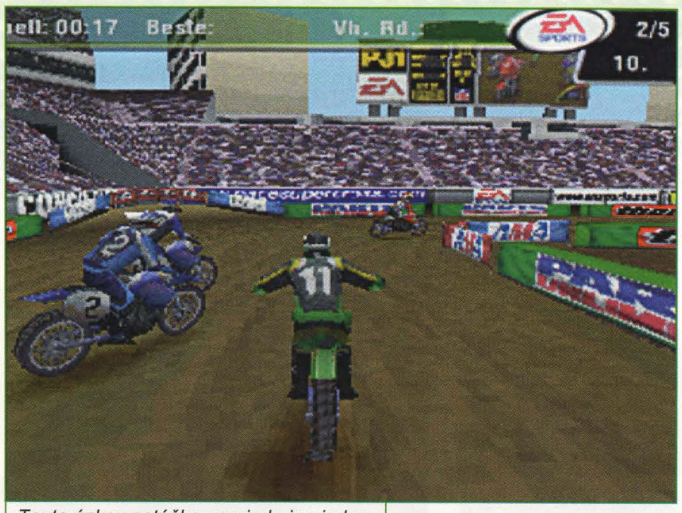
Příprava na přímý volný kop. Před brankou soupeře se staví zeď.

jsou variabilní: Jestli má hráč v 75 minutě ještě dostatek dechu, to závisí vedle kondice i na četnosti sprintu. Mimo to existuje momentální forma hráče, která ovlivňuje všechny jeho schopnosti fotbalisty.

Po odpískání zápasu poskočí srdce všech fotbalových fanoušků, takovou reálnou činnost na zelené virtuální trávě jste ještě neviděli. Pohyby a chování těla každého hráče jsou exaktně simulovány. Při plném běhu na křídle někdy klopýtne a nakopne míč do vlastní sítě. Polovysoké míče jsou přebírány hrudí a hozením nohy podřízeny kontrole. Při střelbě z otočky se váš útočník dostane do zadní polohy a míč přeletí - pokud jste drželi knoflík pro střelbu příliš dlouho - přes branku. To nás přivádí k ovládání. Máte k dispozici krátkou, dlouhou, smrtelnou a dvojitou přihrávku, sprintujete přes celé hřiště a před brankou nasadíte k ráně nebo ke zdviháku - jen s dostatkem citu ve vašich prstech neproletí míč vedle nebo nad bránou. V obraně se do sebe strká a vráží, na váš rozkaz opouští brankář své místo. Protivník se šikovně přizpůsobuje vaší hře a po několika výpadech vaší obrany vám např. uzavře křídlo. Při vedení se staví zeď; blíží-li se prohra, bude do centra přistaven další útočník. *ts*

Supercross 2000

VÝROBCE:
MBL Research, USA
(www.easports.com)



Touto úzkou zatáčkou projede jen jeden. Nepřidáte-li rychle plyn, srazíte se s modrým konkurentem.

Zatímco jezdci motokrosu dovádějí ve volné přírodě, omezují se akrobaté supercrossu na závody v hale, s úzce ohraničenými trasami, které jsou zato prošpikovány senzačními skoky. "Supercross 2000" od EA Sports se může pochlubit 24 licenčními americkými jezdci a 16 profesionálními tratěmi aktuální supercrossové sezóny. Pokud jste si jistí v tréninku, můžete zkusit jednotlivé závody nebo absolvovat mistrovství. K tomu si zvolíte svého favorita a seřídíte řazení a tlumiče. Maximálně deset jezdců najednou se proplétá úzkými zatáčkami, v multiplayeru nastoupíte proti sobě jen sami dva na rozdělené obrazovce. Při vysokých skocích můžete zkoušet až 17 odvážných triků, pro které je vymyšlen speciální 'freestyle' závod, kde jedete arénou v časovém limitu a pokoušíte se ovlivnit rozhodčí náročnými akrobatickými kousky. Celý závod doprovází komentář dvou maníků, které můžete znát z ESPN. us

ZMĚNA JE TŘEBA, u "Supercrossu 2000" ji ale nenajdete. Dívat se živě na závody motorek je napínavé, ale u této realizace od EA se začnete brzy nudit. Nabídka vysokého počtu tratí může znít lákavě, ale většina drah si je až na detaily podobná. Hrubé a jednotvárné textury působí zastarale a vypadají obzvláště při častých vlnovkách terénu chudě, takže se tratě nakonec téměř neliší. Hrubé modely jezdců jen znásobí vaše rozčarování. Řidičské finesy kvůli úzké vozovce a pochybných informacích o kolizích také ztrácejí na důležitosti.

Vigilante 8: 2nd Offence

VÝROBCE:
LUXOFLUX, USA
(WWW.ACTIVISION.DE)

Zase jednou musí verze na N64 vyjít bez FMV-intra. Zatímco se majitelé PlayStationu a Dreamcastu mohou po zapnutí konzole bavit povedenými renderovanými filmy, objeví se na polykači cartridge jen úvodní menu. Pro všechny poškozené fanoušky N64 přinášíme několik ukázek ze strhujícího intra.

Před kulisou jižanské vily vzplanul váš protivník. (DC)

Z posledních sil vyřídíte vašeho konkurenta, který se rozloučí mohutným zábleskem. (PS)

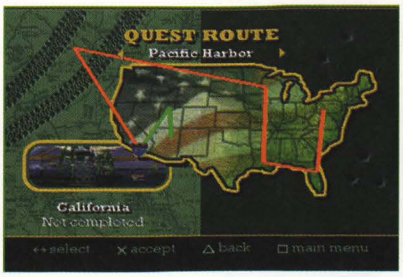
Zatímco v pozadí zapadá slunce, zatápí vám tvrdošíjný protivník raketami (N64).

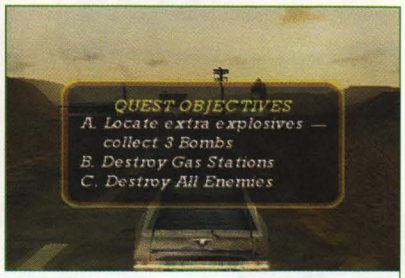
Země časného 21. století: Mocí posedlý lord Clyde je prezidentem největšího naftového koncernu a ovládá polovinu světa. Jen Spojené státy americké vzdorují jemu a jeho syndikátu. Když se Clyde dozví o nově vyvinutém stroji času, upřede ďábelský plán a nechá svými pochopy tento hightech přístroj ukrást a sebe poslat těžce ozbrojeného do roku 1977 - pevně rozhodnut, smést USA jednou provždy z povrchu zemského...

Tato story tvoří základ následovníka oblíbené orgie šrotování automobilů "Vigilante 8". Opět se vše točí kolem boje mezi gangy Vigilante a Coyote rowdies s lordem Clydem v čele. Volíte si své favority mezi 18 rabiátskými postavami a příslušnými vozidly. Tyto vehikly se nejen podstatně odlišují svým zevnějškem (od motorky až k popelářskému vozu), nýbrž i svými hodnotami, jako je zrychlení, pancéřování nebo maximální rychlost. Jakmile jste se rozhodli, odjíždí se na třídimenzionální bitevní pole. Očekává vás tucet po USA rozstrkaných prostředí. Rozpětí sahá od dusných jižanských močálů přes prašné pouště až po zasněžené krajiny. Obrovské bojové arény jsou, jako již u předchůdce, vybaveny náročnými polygonovými stavbami, jako jsou vysoké pece, naftové

! *PO DEBAKLU Z NÁZVEM "CARMAGEDDON" ukazuje Activision, jak má vypadat 'šrotování v aréně'. Rozsáhlé krajiny s detailními polygonovými stavbami jen podtrhují celkový dojem, za který dostala hra tak příznivé hodnocení. "Vigilante 8" je sice jen trochu vylepšený originál, ale i přesto vám připraví tyto ničitelské orgie mnoho radosti. Především dreamcastová verze mě zaujala svými světelnými efekty, highres grafikou v 60Hz módu (téměř) bez trhavých pohybů, napínavým módem více hráčů a padnoucím hudebním doprovodem ve stylu 70 let. Realizace pro N64 oproti tomu bojuje s chybějící silou hardwarui. Nejhůře je na tom PlayStation, všude to cuká, ale ovládání naštěstí trpí tímto technickým nedostatkem jen málo. Kdo si může zvolit z těchto tří systémů, měl by se ale rozhodnout pro vizuálně nejpovedenější dreamcastovou verzi.*

Oliver Schultes





Quest mód v detailu: poté, co jste si vybrali váš vůz včetně jezdce, jede se napříč Amerikou. Na začátku se v každé stanici na obrazovce objeví tři cíle misí. (PS)

V celé hře je rozmanité množství prostředí, tak můžete obdivovat třeba maják. (PS)

Milý přídavek: líný mód čtyř hráčů na N64 sebou nepřetržitě cuká. Téměř nehratelné!

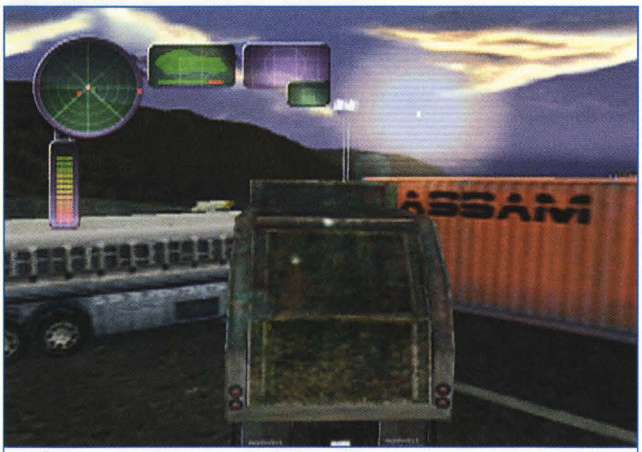
U verzí pro N64 a Dreamcast se dokonce můžete prohánět arénami ve čtyřech. U všech realizací vše perfektně doplňuje vibrační funkce ovladače. *os*

tankery, benzínové pumpy nebo kontejnerové jeřáby. Téměř všechny objekty lze zbourat a spálit. K tomu máte podle druhu vozidla k dispozici různé systémy zbraní. Každý má sériově zabudovaný kulomet s velkým kalibrem, s nekonečnou municí. Pokud sbíráte kolem ležící extra zbraně (mimo jiné cíl vyhledávající rakety, plamenomety a zemní miny), budou automaticky přiřazeny k vašemu vehiklu a vystřelovány tlačítkem L2. Zkušení rowdies dávají svým protivníkům zabrat i novým kombinačním systémem, pokud se totiž ve vašem inventáři nachází dostatek projektilů, můžete kombinací kláves (např. nahoru, dolů, nahoru, střelba) provést 'supermoves'. Např. vyvoláte 'super saucer invasion', aby byl zaměřený nepřítel bez slitování pronásledován a bombardován létajícími ufony.

Vašim ničitelským chutím jsou k dispozici tři herní módy: Arcade, Survival a Quest. Zatímco u prvních dvou variant můžete své štěstí zkusit na jakémkoliv místě, bojujete v Quest módu s vaší oblíbenou postavou na určené trase. Přitom obdržíte před každým nasazením tři cíle mise, které můžete splnit v jakémkoliv pořadí. Když jste vyřídili své úkoly (někdy stačí i jeden), můžete pokračovat v další cestě. Pokud během jedné zakázky zničíte protivníka, můžete v jeho pozůstatcích sesbírat bonusy, jako je zvýšená rychlost a znásobit jízdní vlastnosti vašeho vozidla. Když vydržíte až do konce, budete odměněni video sekvencí a bonusovými postavami.

O šrotování aut ve dvou se starají multiplayerové módy jako je 'Deathmatch' nebo 'Cooperative', u kterého nastoupíte mírumilovně spolu jako tým proti nepřátelským bandám.

V ledové Aljašce musíte zničit naftové pole, pro tento moment je váš kulomet velice vhodný (DC).



Školní autobus nebo popelářský vůz nejsou pohyblivé ani rychlé stroje, zato se mohou pyšnit silným pancéřováním (DC).

VYDAVATEL	Activision
SYSTÉM	Playstation
CENA	1799,- Kč
GRAFIKA	69%
ZVUK	74%
Zábava	71%

Veselé šrotování aut v rozsáhlých 3D arénách. Ležérní styl 70 let a mód pro více hráčů potěší.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

VYDAVATEL	Activision
SYSTÉM	Dreamcast
GRAFIKA	70%
ZVUK	74%
Zábava	76%

Dobrou zábavu podpoří ještě lepší grafika.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

VYDAVATEL	Activision
SYSTÉM	Nintendo 64
GRAFIKA	72%
ZVUK	69%
Zábava	72%

I přes určitá ošizení oproti předchozím verzím jde o zábavný titul.

AKCE / STRATEGIE / PREZENTACE / MULTIPLAYER

Shadow Man

VÝROBCE:
ACCLAIM TEESSIDE, USA
(WWW.SHADOWMAN.DE)

Na podzim loňského roku vyšly i verze pro PlayStation a N64, které byly hodnoceny v německém MAN!ACU v době jejich vydání 73% respektive 91%.

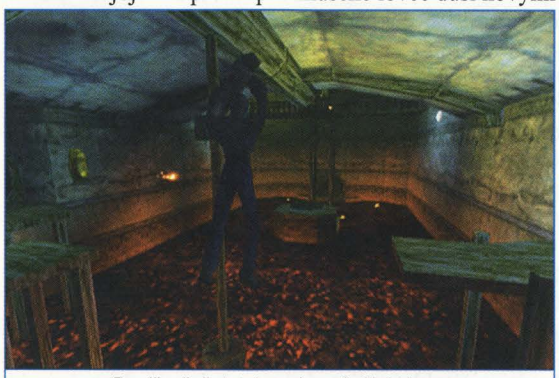
V omezeném prostoru narazíte na střelce s přesnou muškou. Vyřiďte je stínovou zbraní.

V tmavých zákoutích podzemního města číhají záludní sběratelé zbraní. Trošku je oflambujte.

Mike LeRoi je v trvalé depresi. Poté co již od zla vyčistil svět stínů na N64 a PlayStationu, může nyní zachraňovat svět před temnou legií a jejími pochopy i ve verzi pro Dreamcast.

Mocný démon se spolu s pěti masovými vrahy usídlí ve světě duchů a odsud ohrožuje svět živých. Mike LeRoi je poslední nadějí těžce zkoušeného světa. Se svou implantovanou maskou může střídat dimenze a pohybovat se ve světě stínů. Přitom se svým hrdinou procházíte při hledání černých duší pochmurnými 3D prostředími. Když nasbíráte dostatek fialových lidských ostatků, proniknete hlouběji do světa legie. Narazíte-li na její šílené pochopy, pomůže vám střelba ze stínové zbraně nebo mysteriózní woodoo předměty jako asson nebo baton. V průběhu dobrodružství vám cestu k novým úsekům zatarasí jezera lávy, krvavé vodopády nebo žhavé balvany. Abyste mohli překonat tyto překážky, potřebujete zvláštní tetování. Abyste je obdrželi, musíte ovšem s úspěchem složit zkoušky v dobře hlídaných svatyních. Poté může Mike běhat ohněm nebo sahat na hořící předměty.

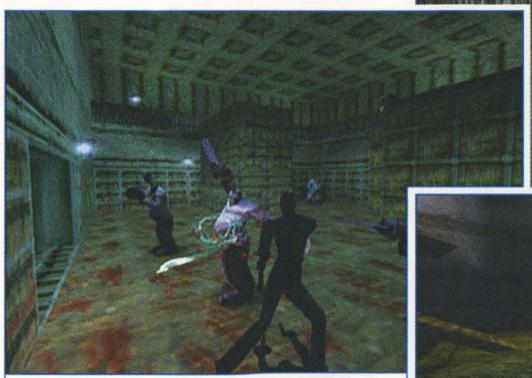
Oproti vynikající verzi pro N64 můžete nyní "Shadow Mana" obdivovat s vyšším rozlišením a více detaily. Takže bzučí DC-verzi nad močály hejna komárů, lucerny osvětlují okolí a jezera lávy vřou. Také design levelů je na mnoha místech komplexní a překvapí i zkušené lovce duší novými hádankami, jakož i větším množstvím protivníků. Hudba byla dokonce rozšířena o několik strašidelných melodií. Uzpůsobení PALové verze si díky 60Hz módu v ničem nezadá s NTSC. *os*



Po dřevěných trámech nad vřící lávou. Vedle akcí vám budou nabídnuty i náročné přeskakovací pasáže.

! *GRANDIÓZNÍ ATMOSFÉRA "SHADOW MANA" rozvíjí svou působivost i na Dreamcastu. Nejpozději po hodině hry budete včetně tajemných soundtracků 'vsáni' ponurou woodoo atmosférou. Oproti verzi na N64 zvýšené množství detailů, komplexnější stavba levelů a vůbec celkový dojem motivuje dokonce i ty, kteří už Shadow Mana hráli jako já, k novému průzkumu morbidních 3D světů. Grafický dojem je lehce rozporuplný, protože Mike LeRoi sice sprintuje v obrazu s vysokým rozlišením, bohužel se ale ve velkých prostorách grafika lehce trhá - i přes 60Hz mód. Také textury byly oproti N64 jen lehce zlepšeny, to ovšem radost ze hry neovlivní.*

Oliver Schultes



Vedle grandiózních světelných efektů vás očekává i dvojitý počet nepřátel oproti již vydaným verzím pro PS a N64.

VYDAVATEL	SYSTÉM	GRAFIKA	ZVUK	Zábava	AKCE	STRATEGIE	PREZENTACE	MULTIPLAYER
Acclaim	Dreamcast	73%	82%	88%				

Komplexní akční dobrodružství ve 3D, s fascinující atmosférou hrůzy, poutavým designem levelů a s výborným zvukem.

60Hz

IT'S A MANIAC

VÝROBCE: SEGA, JAPAN (WWW.SEGA.DE)

Sega Bass Fishing

Nevhodné pro ochránce zvířat a lidi bez kondice, kteří by po tvrdém boji chroptili podobně jako jejich úlovek.

Nyní se Sega přeci jen rozhodla uvést na evropský trh adaptaci kultovního automatu "Get Bass". Bez toho, že byste si smočily nohy, dáte při detailní 3D grafice volný průběh mužským prainstinktům a odeberete se nejprve na tři pobřeží k lovu okounů. Před zvlhlými dlaněmi vás ovšem nic neochrání. Díky přiloženému ovladači ve tvaru udice, včetně navijáku, vibrační soupravy a senzoru pohybu, již po několika zápasech se šupinatým i obyvateli jezera mohutně zapotíte. Můžete si měřit síly Arcade-módu, kde v těsném časovém limitu musíte vytáhnout z vody udané množství živé váhy. Vlhký sport poznáte obšírněji při soutěžní variantě, kdy se v různých denních dobách a za nejrůznějšího počasí prosazujete proti světové rybářské elitě v gumových holinkách. Obzvláště pilně byste měli zvažovat volbu návnady. Chytání je sice jednoduché (nahodit, zaseknout kořist, pohybovat prutem, namotat sartunu), u větších kousků si ale potřebujete vypracovat cit. *sf*

VLHCE VESELÁ LEGRACE PRO VAŠI PÁRTY: Zapomeňte na chipsy a chlebíčky s lososem! "Sega Bass Fishing" vnese na vaší párty mezi čtyřmi stěnami více zábavy, než tuna křupavých brambůrků. I když je rybaření stejně, jako ve skutečnosti, založeno na zážitku jednotlivce, potěší vás lov nejvíce při družné zábavě. Bezchybná automatická realizace může ovšem přesvědčit i jednotlivce. Senzační grafika nad i pod vodou, na akci bohaté mrskání úlovku a samozřejmě bzučící a cukající plastikový prut dělají ze hry velice zajímavý kousek. Kdo ovšem běžně nechodí na ryby, měl by si hru nejprve vyzkoušet, protože tento druh zábavy (i když několikanásobně zábavnější než opravdické chytání ryb) nemusí být každému po chuti.

Stephan Freundorfer

VYDAVATEL	Sega
SYSTÉM	Dreamcast
Zábava	82%
GRAFIKA	81%
ZVUK	56%

Ne zrovna levné, ale zábavné rybaření se spoustou voleb.

AKCE, STRATEGIE, PREZENTACE, MULTIPLAYER

MENU, KTERÉHO SE NEPŘEJÍTE

PONDĚLÍ

20.00-21.00 Tržnice (telefonický bazar)
22.00-23.00 Power play (rock)
23.00-00.30 Hard music (metal)

ÚTERÝ

20.00-22.00 Velká sedma (česká hitparáda + novinky)
22.00-23.00 French Connection

STŘEDA

18.00-18.20 Knižní servis (nové knihy, ukázky, soutěž)
20.00-21.00 Hip-hop
21.00-22.30 Zátiší (diskuzní pořad)
22.30-23.30 Jazz klub

ČTVRTEK

17.00-17.30 Film o páté (recenze, pozvánky, přehledy)
20.00-22.00 Hitparáda Radia 1

PÁTEK

22.00-23.00 Blues
23.00-24.00 Reggae club

SOBOTA

14.30-19.00 Rockové odpoledne (staré unikátní nahrávky)
21.00-22.00 Shadow box (Jungle mix)

NEDĚLE

19.00-20.30 Šlahoun (nové kapely) a Pravěk (oldies) střídavě
20.30-21.00 Alternativní scéna
21.00-22.00 Intro
22.00-23.00 Seance

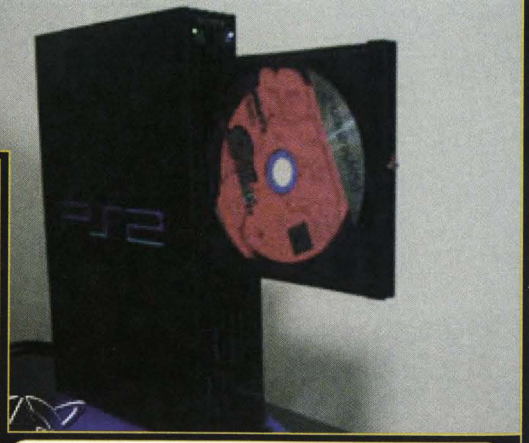
DENNĚ

7.10; 10.40 a 16.40 Kulturní servis (přehled akcí v Praze a okolí)
Po-Pá 19.00-20.00 CD nonstop (celé CD z archivu Radia 1)

RADIO 1 91,9 FM PRAHA

RADIO 1 • Londýnská 67 • 120 00 Praha 2
• Tel.: 02/24 25 71 04, Fax: 02/22 52 02 36,
Tel. studio: 02/24 25 25 24
e mail: radio1@radio1.cz, http://www.radio1.cz/

Vychytralci se najdou všude a tak někteří skoupili vetší množství konzolí, aby je posléze prodávali za nehorázné ceny.



A takhle sluší Street Fighter 3 nové konzoli.

Nakonec zůstal po nekonečných frontách na ulicích pěkný nepořádek.

Japonští pařani sledují ukázky z Ridge Racer V. (nahoře). V horní polici svádí ke koupi Ridge Racer V. (dole).

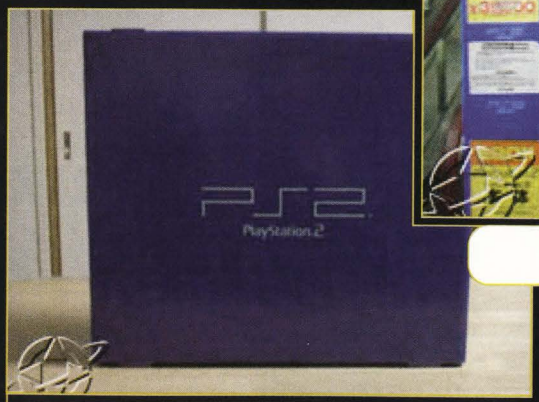
Regály obchodů hrami přímo přetékaly.

PS2 UŽ JE VENKU!

Na poslední chvíli před uzávěrkou se nám podařilo připojit do tohoto čísla fotografie z vydání nového PlayStationu 4. března v Japonsku. Nového zázraku od Sony se podařilo (dle zatím neověřených informací) prodat celý milión kusů, který byl připraven na první den prodeje, za pouhé dvě hodiny! (ed)

V takovýchto obalech se nyní hry prodávají. Na obrázku je nový Street Fighter.

Království nové zábavy je otevřeno, račte vstoupit.



Tak v takovéto krabici se v Japonsku PS2 prodává.

Toto je vše co bylo v den vydání k mání. Na Gran Turismo 2000 a Tekken Tag Tournament si budou muset i v Japonsku ještě počkat.

LAST RESORT

Cheatmania

Máte problémy s dokončením některých vašich her? Chcete najít všechny tajnůstky, které daný titul skrývá? Nevíte si vůbec rady? Snad vám pomůže naše Cheatmania...

TOMB RAIDER 4

PS **Další level:** Když už máte dost aktuálního levelu, skočte s naším cheatem do dalšího. Nechte Laru natočenou přesně na sever (N) a vyvolejte menu výzbroje. Přejděte na volbu "nabít" (bez toho že byste ji navolili) a stiskněte:

L1 + L2 + R3 + R2 +

Nyní jen zmáčkněte trojúhelník a jste v dalším úseku hry.

Tip: Je důležité, dívat se přesně na sever. Nejjednodušeji toho dosáhnete, pokud visíte na hraně, která ukazuje na sever. Stojíte správně, pokud se šipka kompasu stane průhlednou.

Plný batoh: Podobně jako velký bratr Indiana Jones, i Lara Croft potřebuje při svých historických vykopávkách více než jednu těžkou zbraň, aby se mohla bránit proti vlezlým oponentům nebo proti místní fauně. Všechny zbraně, nekonečné množství munice a medi-paky dostanete, pokud se budete dívat na sever a v menu výzbroj přejdete na malé medi-paks a stlačíte:

L1 + L2 + R1 + R2 +

a váš batoh bude plný milých hračiček pro velké holky.

Všechny artefakty: Nemůžete najít některý z těch prokletých předmětů? Jen klid, rádi vám pomůžeme: nasměrujte Laru na sever, přejděte na velký medi-pak a zadejte následující kombinaci kláves:

L1 + L2 + R1 + R2 +

GRAN TURISMO 2

PS **Problémy s licencí:** Vlastníci prvního dílu vědí, jak si můžete zoufat při té prokleté zkoušce na licenci. Pokud máte na své paměťové kartě uložený starý stav z původního "Gran Turisma", můžete své dříve vyježděné licence bez problémů použít i ve dvojce.

Super licence: Poté co jste zvládli všechny licence čeká na vás "Super-Licence". Když budete mít v rukou i jí, naleznete v menu novou volbu.

Bonusová auta: Oproti předchůdci, ve kterém jste za vyhrané akce byli v každém případě odměněni bonusovými vozy, je vaše odměna ve druhém díle závislá na trati, třídě a vozidle. Podle okolností můžete vyjít i úplně naprázdno.

Sportovní vozy: Pokud se chcete i v Arcade módu zúčastnit závodu s opravdu rychlými vozy, musíte nejprve v Gran Turismo módu složit zkoušky na řidičský průkaz (od B až po I-A).

COOL BOARDERS 4

PS **Všechno hned:** Snowboardová sezóna teprve začala a již se odvážní muži a ženy spouštějí na svých svištících prknech dolů po nejprudších svazích naší planety. Bohužel je na začátku k dispozici jen omezený počet hor, boardů a sportovců. Ale s naším cheatem je dostanete všechny. Nastartujte novou hru a jako jméno pro váš surfer zadejte - ICHEAT.

Special-Events: Abyste mohli vaše triky ze světa snowboardů prezentovat při důležitých speciálních závodech, pojmenujete se IMSPECIAL. Pak se můžete zúčastnit jakékoliv akce a prokázat v ní vaše umění.

ARMORINES

N64 **Kódy:** Při fotbalu je v nabídce pro každého něco, především s našimi kódy. (Pozor na psaní velkými písmeny!)

Turbo mód
Tlustí hráči
Komentování myšákem Mickeym

Automatický tah: Všichni, kteří se nevyznají ve fotbalové obraně, si mohou nechat převzít práci. V obraně stlačíte volbu herního tahu A.A. Tak vyhledá CPU nejlepší hru a vy se můžete koncentrovat nato, jak poslat svého protivníka k zemi.

LASTRESORT

TEST DRIVE 6

Cheaty: Nejnovější závody od Infogrames jsou opět prošpikovány cheaty. Aktivujete je tak, že místo svého jména napíšete:

Všechna auta

Všechny dráhy

Všechny soutěže

Vypnout checkpointy

Mnoho peněz

HYDRO THUNDER

Turbo-start: Dobrý start je půl vítězství. Přísně v duchu tohoto hesla můžete odříznout své protivníky již v prvních vteřinách. Podržte před startem stisknuté L, dokud se neukáže číslo "3". Nyní L pusťte a stiskněte R dokud se neobjeví "2". Nyní rychle stlačte zase tlačítko L a u "1" nakonec zase R. A máte Turbo-Power!

SPACE INVADERS

Volba levelu: "Jeden svět nestačí", to by mohlo platit i u Space Invaders. Nejen naše dobrá matička Země, ale i zbytek slunečního systému je cílem invaze. Pokud chcete jakoukoliv planetu zachránit před úplným zničením, zvolte si na hlavní obrazovce tlačítkem · mezi volbou "One Player" nebo "Two Players"

Pátá rána: S trochu silnější palbou není invaze mimozemšťanů z poloviny tak hrozná. Přejděte zapauzujte hru a zadejte následující kombinaci kláves:

mo●mkkk

Devět životů: Vyzvedněte si pro těžké levely jednoduše nějaký ten život navíc! V pauze namačkejte:

kkkm●om

SUPERCROSS 2000

Speciální manévr: Superkrosové závody jsou stále oblíbenější. Pryč od čistých silničních tratí motorkářských kolegů, rovnou k tratím plných skokanských můstků, u kterých nezáleží jen na jezdeckém, ale i na akrobatickém umění.
Pro speciální manévr stiskněte tlačítko ● a namačkejte následující:

Vert Fenter Grab
mi
Superman
omk
Bonzai
ok
Cordova
oik
Cliff Hanger
kmo
Side Heel
ok
Nothing
kio
Super Fender Grab
iom
Saran Wrap
ikm

Velký výběr: Nemáte náladu vyhrát všechny bonusové motorky? Buďte v klidu a vložte heslo **ALLBIKES**.

Chlupaté překvapení: Přátelé zvířat mohou vložit heslo **MUTTON**.

THE WAR OF THE WORLDS

Kódy levelů: Déle než sto let jste museli čekat, než se román H.G. Wellse dostal na domácí konzoli. Zato všechny kódy levelů existují již pár týdnů:

Level 2
✖✖✖●▲✖●■
Level 3
■✖✖▲●●●▲
Level 4
●●■■■✖■●
Level 5
▲■■■●■✖✖
Level 6
■●■■■■✖■
Level 7
●■●■■■■■
Level 8
●✖●✖■■✖■
Level 9
■✖●●●■✖●
Level 10
■✖✖●●■●✖
Level 11
✖■●●■■✖■
Level 12
●●■■▲✖●■
Level 13
●■■●✖✖■■

NBA LIVE 2000

His Royal Airness: Basketbalový svět pro něho truchlí, jeho odstoupení vrhlo Chicago Bulls zpět do bezvýznamnosti.
Ale pro "NBA Live 2000" se Michael Jordan vrátil! Abyste mohli ve vašem týmu postavit His Royal Airness, musíte jej porazit v módu superhvězd, kde naspoupíte jeden proti jednomu.

LEGO RACERS

PS N64 **Cheaty:** Motorové sporty budoucnosti se ani tak moc neliší od dnešních. Vše je stále rychlejší a lepší. U všech tříd a tratí zadejte při stlačeném tlačítku START na titulní obrazovce následující kódy:

Powerupystále k dispozici
MXPMX

Všechny powerupy jsou turbo
PGLLGRN

Všechny powerupy jsou bomby
PGLLRD

Všechny powerupy jsou olejové pasti
PGLLYLL

Všechny powerupy jsou chytače
RPCRNLY

Turbo-Mód
FSTFRWRD

Plná rychlost i mimo trať
NSLWJ

Všechny kódy deaktivovány
NMRCHTS

DEMOLITION RACER

PS **Všechny dráhy, auta a soutěže:** Všichni rowdies pozor! Přichází ultimativní cheat, který uvolňuje všechny dráhy, auta a soutěže. Vložte do hlavního menu následující kombinaci kláves a nenechejte se rušit tím, že se dostanete do několika podmenu.

✖✖■■▲▲●●

MEDAL OF HONOR

PS **Cheat:** Cheatový mód se všemi levely, variantou více hráčů a FMV-sekvencemi vyvoláte, když vložíte heslo URLINGAMBE. Také následující kódy vám pomohou při vašich misích:

Nesmrtelnost
Nekonečná munice
Trvalá palba
Munice-zbloudilé střely
Síťový mód
Speciální zvláštnosti (více hráčů)
Mód "Amerikan Movie"

Mód "Captain Dye": Abyste se dostali do tohoto módu, zadejte heslo CAPTAINDYE. Nyní nebude doplněna vaše energie mezi dvěma levely. Tím se změní způsob, kterým uvolníte secrets.

Obrázky: Chtěli jste vždy vědět, jak vypadají tvůrci, kteří nám přinesli tuto hru? Zde jsou:

Lynn Henson
(hlavní designérka)
Adrian Jones
(technický designer)
Obrázek vývojového týmu
Ostatní obrázky

Charaktery pro více hráčů: Tyto kódy zapojují dodatečné figurky pro hru více hráčů:

Wolfgang
HOODUP
Günther
GUNTHER
Noah
BEACHBALL
Otto
HERRZOMBIE
Bismark The Dog
WOOFWOOF
Evil Colonel Müller
BIGFATMAN
Werner von Braun
ROCKETMAN
William Shakespeare
PAYBACK
Winston Churchill
FINESTHOUR
Veloceraptor
SSPIELBERG

KILLER LOOP

PS **Cheaty:** Motorové sporty budoucnosti se ani tak moc neliší od dnešních. Vše je stále rychlejší a lepší. U všech tříd a tratí zadejte při stlačeném tlačítku START na titulní obrazovce následující kódy:

Pulse Rival
Třída 1: ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ ←
Třída 2: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ →
Třída 3: ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ ←
Třída 4: ↓ → ↑ ← ↓ ← ↑ →

Sinus Alpha
Třída 1: ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↑ →
Třída 2: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ ←
Třída 3: ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ →
Třída 4: ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ ←

H+K 303
Třída 1: ↓ ← ↑ ← ↓ → ↑ ←
Třída 2: ↓ ← ↑ → ↓ ← ↑ →
Třída 3: ↓ → ↑ ← ↓ ← ↑ ←
Třída 4: ↓ → ↑ ← ↓ → ↑ →

Superrychlost
↑ ← ↓ ← ↑ ← ↓ →

Killer Loop
↑ ← ↓ ← ↑ ← ↑ ←

Tomb Raider: The Last Revelation Návod

LAST RESORT

Slovo předem: Tento návod je koncipován tak, aby vás provedl celou hrou a přitom vám nechal dost prostoru k prozkoumávání. Najdete zde tudíž vše co potřebujete k dohrání hry, ale ukryté bonusy, které k dokončení hry nepotřebujete si musíte najít sami. Stejně tak vám nebudeme prozrazovat každého protivníka, který na vás zpoza rohu vyskočí, abychom neubírali zbytečně nic z atmosféry hry. ed

Kambodža, 1984

První úroveň splňuje v podstatě obdobnou funkci, jakou měl v předchozích dvou dílech Lařin dům. Jde tedy v podstatě o trénink, ve kterém se naučíte dokonale ovládat vaši postavu. Kromě toho, že oproti předchozím dílům nemůžete tuto část vynechat (trochu opakování ani skalným 'tombraideristům' neuškodí), je zde nově zahrnut i příběh. Vám ale stačí vědět pouze to, že jako mladá Lara musíte následovat vašeho učitele Wernera von Croye a případně vám uvolňovat cestu. Tato úroveň je koncipována tak, že si osvojíte opravdu veškeré Lařiny pohyby.

Egypt, současnost

Po animaci, ve které se propadnete do podzemí se nacházíte, spolu se svým průvodcem, v nějaké jeskyni a vám nezbývá nic jiného než vašeho "parťáka" následovat a přitom se samozřejmě poohlížet po nějaké té výbavičce. V podstatě i začátek této úrovně vás nechá poklidně vplouvat do složitého ovládání a nijak na vás zatím "netlačí". Váš průvodce vás zavede do místnosti, ve které jsou po stranách díry. V jedná je lékárnička, ve druhé spínač jehož aktivací se zaplní místnost pod vámi pískem, do třetího otvoru Lara nedosáhne. Nyní musíte seběhnout do místnosti s pískem a sebrat lékárničku a hlavně polovinu Eye Of Horus, čímž si otevřete další cestu. Běžte dál za průvodcem a počkejte až před portálem deaktivuje past, která by vás jistojistě rozkrájela na kusy. Když je cesta volná, můžete si doběhnout na konec pro druhou polovinu Eye Of Horus. Vraťte se ven a vlevo uvidíte ve skále emblém, do kterého vložíte spojené kusy Eye of Horus. Skála se otevře a vy následujete dál vašeho průvodce. Po krátké animaci, ve které se vám otevřou další dveře, se ale průvodce zastaví před mříží a čeká, že zase jednou pomůžete vy. Vraťte se kousek zpět a vběhněte do ztemnělé chodby před vámi, kterou jste před chvilkou minuli. Vyběhněte až do místnosti z dlaždicemi a zatáhněte za lano, abyste pustili průvodce do místnosti pod vámi, ve které zapálí nádrž. Následkem toho se rozzáří některé dlaždice a vy se dostanete dál, když přeskáčete k protější mříži jen po těchto dlaždicích (viz. "Hot Line" v recenzi na TR v minulém čísle). Když to děláte správně, zažehávají se postupně všechny pochodně na protější stěně, jestli ale chybujete, zapálí se dlaždice za vámi a otevře se mříž dole v chodbě, do které musíte vstoupit, abyste dlaždice zase zchladili a mohli vše zkusit znovu. Když to zvládnete mříž naproti se otevře a vy získáte The Timeless Sands. Pokračujte dál kolem sfingy zasypané pískem až dorazíte do místnosti, kde je něco napsáno na stěně. Když váš průvodce hieroglyfy rozluští, vyděsí se a bez rozloučení vezme roha. Běžte dál vpřed až dorazíte do místnosti, na jejíž protější straně je socha. Té vložte do rukou Timeless Sands, aby se do nádrže v místností přesypal písek, který doposud blokoval vstup do sfingy. Vraťte se tedy ke sfinze a vlezte do nově otevřeného průlezu. Jděte dál a až narazíte na skluzavku, klidně si sklouzněte dolů.

Tento portál sice není jedinou cestou z pekla, ale nejlepší.

V místnosti, do které dopadnete, se nachází páka. Zatáhněte za ní. Pokračujte otevřenou cestou, seberte Hand Of Orion a rychle proskočte (raději levým) otvorem. Běžte dál, dokud nenarazíte na pasti, které lehce proběhnete, když si vše správně načasujete. Na konci další skluzavky vložte do zdi vlevo Hand Of Orion, abyste zabránili vysouvání bodců na protější plošině. Otáčející se čepele překonáte nejlépe ručkováním podél plošinky. Na jejím konci, se vytáhněte a saltem vzad vskočte do východu z této místnosti. Seběhněte k ležícímu bohu Sethovi a Lara sama vytáhne Amulet Of Horus. Běžte dál, podél proudící krve a dorazíte do místnosti se třemi sarkofágy. Sochu ze středu místnosti posuňte na vyznačené místo a utečte pravým sarkofágem. Mumií si nevšímejte, zatím je nemůžete zabít. Běžte dál až do jeskyně, na jejímž konci vlevo vyběhněte do schodů. Vždy zahněte doleva až vás most zavede na schodiště, kde na vás vyběhnou šakali. Nahoře skočte do otvoru a běžte až na konec chodbičky, kde slezte po žebříku do hodně členité místnosti. Po levé straně, zhruba v polovině místnosti, je nahoře mezi kostkami zámek. Vyskákejte až k němu a vyšplhejte ještě nad něj do výklenku s pákou. Zatáhněte. Otevřou se vám mříže pod vstupem do této místnosti. Proběhněte jimi a pořád dál, až do místnosti s pákami. Zatáhněte za páku před vámi a vše se otočí o 90 stupňů. Opusťte místnost a vraťte se do prostoru, ze kterého jste zrovna přiběhli. Spusťte se dírou v podlaze, seberte Hand Of Sirius a vyběhněte po schodech. Vylezte na kostku, přeskočte na protější s bodci, pod kterými se budete muset podplazit a hupsněte do nově otevřeného otvoru v šikmé stěně. Běžte dál a slezte dolů po žebříku na konci. Zatáhněte za provaz (vše se zase otočí do původní polohy) v místnosti dole, oběhněte mumie a vyšplhejte zase nahoru nově otevřenou cestou. Nahoře stačí udělat salto vzad. Vylezte k zámku, který už jste jednou míjeli a vložte do něj Hand Of Sirius. Ze stropu se vám spustí lano, díky kterému se můžete přehoupnout do chodby, ve které získáte Scarab Talisman. Běžte dál chodbou. Seskočte do jeskyně, ve které jste již byli a vyběhněte znovu po schodech, ale rovně až ke dvěma sochám, mezi kterými je žebřík. Vylezte po něm nahoru a ve vedlejší místnosti seberte Golden Serpent. Vyhněte se mumiím a vylezte do otvoru ve stěně. (Nahrajte se.) Vklouzněte do místnosti s pískem. Hned se začne snižovat strop z bodci. Doběhněte rychle do levého rohu protějšího konce, kde chybí kus stropu a vylezte ven. Běžte dál, až vpadnete zase do jeskyně se schody. Vstupte do nazdobeného vchodu, přelezte kostku a doběhněte do místnosti s pískem na zemi. Do zámků na stěně umístěte Golden Serpent a Scarab Talisman. Do místnosti se začne sypat písek a vy budete moci vystoupit nahoru.

Tímto místem projdete několikrát, než budete moci level opustit.

Hned ze začátku úrovně na vás zaútočí vojáci vašeho zběhnuvšího průvodce a vy je musíte zlikvidovat. Sbírejte věci, které zanechají, protože po jednom z nich zbudou klíčky od auta. Objeví se průvodce a naskočí do jeepu, aby vám ujel. Nasedněte do auta a hurá za ním. Vyhýbejte se granátům a vojákům (ty můžete také přejet) a stále pronásledujte ujíždějící jeep. Tak se dostanete až na konec úrovně.

Pronásledujte dál jeep před vámi, až se dostanete do míst, kde vám jeep zmizí za velkými vraty. Stojíte-li přímo před nimi, vylezte na lešení po vaší pravé ruce, pak se přehoupněte vlevo a vyskočte na páku, která vám bránu otevře.

Hledejte v písečné poušti tento portál. Dovede vás do Karnakova chrámu.

Potom usedněte opět do jeepu a vjeďte do vrat. Když pojedete pořád dál a budete si dávat pozor na veškeré překážky, dostanete se bez problémů až na konec úrovně.
Přelezte přes kvádry do dvora s obeliskem v jeho středu. Naprotější straně se nalézá vchod do chrámu. V místnosti před bazénem se Lara vytáhne vpravo nahoru. Po stranách jsou dva ukryté spínače, které otvírají zamřížované dveře vlevo a vpravo. Vezměte si vázu a jděte zpět do velkého vnitřního dvora. Vlevo od vás je ve zdi otvor, který vede do menšího dvora. Tam jděte do levého zadního rohu a dírou v podlaze se dostanete do velké haly chrámu. Běžte dál a použijte příček na stropě k tomu, aby jste se dostali na druhou stranu. Spínač vpravo otevře malý výklenek, ve kterém najdete další ukrytou páku. Přeručkujte zpět a v právě otevřeném místě zatáhněte za páku.

Často musíte i ručkovat.

Ta spustí mísu na konci dlouhého schodiště a uvolní tak průchod dolů. Skočte dolů a přejděte na zadní stranu pravé sochy. Váza 1 se přesně hodí do prohlubně. Podzemní komoru Lara opustí malou šachtou vpravo nahoře. Běžte zpět do velkého vnitřního dvora s obeliskem a znovu do vchodu chrámu napravo od vás. Vaše snažení zde otevřelo východ do nového levelu.

Jděte doleva do dalšího vnitřního dvora a pak doprava do sloupové haly. Řádně ji prozkoumejte, je v ní ukryto množství užitečných předmětů! Aby jste mohli halu opustit, musíte se stále držet úplně vlevo. Skok přes propast a stojíte ve dvoře plném kamení. Ještě vběhnout rychle do jeskyně a jste v dalším levelu.

Držte se z kraje vlevo, po několika krocích dojdete ke kanálu. Skočte do něj a následujte řeku doleva až ke břehu. Když tam dorazíte, nachází se vpravo mezi dvěma kvádry průchod, na jehož konci visí tyč. Když po ní vylezete nahoru, uvidíte druhé ráhno. Otočte se tak, aby bylo ve vašich zádech a skočte saltem bezpečně na kvádr. Opakujte tuto proceduru a dopadnete na plošinu s malou šachtou. V komoře na konci zatáhnete za lano, aby jste otevřeli průchod ke svatému jezeru. Sklouzněte dolů a skočte do vodní nádrže. Šachtou se dostanete do velkého, vodou naplněného dvora. Na protější straně uvidíte obrovský kvádr, na jeho spodní straně se nalézá páka. Stlačte ji a otevřou se padací dveře na dně jezera. Na tomto místě se doporučuje, hru uložit, protože nyní musíte pod vodou proplout dlouhým zamotaným koridorem. Cestou se dostanete na rozcestí, kde jedna z cest pokračuje doprava a druhá nahoru. Zvolte nejprve pravou, aby jste se v malé jeskyni mohli nadechnout. Pak poplavete zpět k odbočce a do horní šachty. Dorazíte do místnosti se zrcadlem a jak to vypadá, se žádným východem. V zrcadle ale můžete podle záře světla poznat, že je strop na jednom místě otevřený. Za ním nalezne Lara vázu 2 a otevře ještě cestu ke Karnakově chrámu.

Jakmile opustíte vodu, dojdete do velké haly a pochodujete prvním průchodem vlevo. Nacházíte se znovu v místnosti se dvěma sochami, kde jste již uložili první vázu. Nyní je na řadě druhá. Jakmile stojí na místě, můžete ve velké místnosti běhat po vodě. Průchod se nachází na podstavci se sochou. Dostanete se do další místnosti, jejíž podlaha je pokryta vodou. Aby jste mohli odstranit mříž, použijete páku v malé chodbě pod sloupem. Nyní vlastníte sluneční bohyni a klíč sloupové místnosti. Musíte se vrátit k velké sloupové hale. Proto běžte do haly, kde můžete chodit po vodě a projděte pravými zamřížovanými vraty. Nacházíte se znovu v komoře, do které jste donesli první vázu. Protáhněte se šachtou vpravo nahoře. Zbytek cesty je známý.

Přejděte do dvora s mnoha úlomky kamenů. Cestou bude naše hrdinka napadena válečníky, nomády v černočerveně pruhovaných ohozech. Ti jsou nezranitelní dokud jen tak stojí a hrají si se svými šavlemi. Vyčkejte tedy a odstřelte je brokovnicí. Ve dvoře s ruinami se obrátíte vlevo a vlezete do úzké šachty. Klíčem otevřete dveře do sloupové haly. Tato monumentální stavba sestává z úseků. První je nezajímavý, jděte hned do třetí části. Skočte na lávku vlevo a přeručkujte po trhlinách na stropě na druhou stranu komory. Zde

Pozorujte důkladně odraz zrcadla, aby jste podle světla poznali otvor.

použijte spínač a přeručkujte doleva. Vylezete ve druhé komoře v prvním patře. Propracujte se kolem stropu až do středu haly a pak dále doleva. Od sloupu, na kterém přistanete, vylezete nahoru a skočíte do středu velké plošiny, která se rozprostírá kolem centrálního sloupu. Nyní sestřelte se sloupu černou kouli tak, aby udělala v podlaze díru. Vskočte dovnitř a vystoupejte po kvádrech nahoru. Následující koridor vede doleva, do místnosti se skleněnou pyramidou. Jděte nejprve rovně a přijdete postupně do třech místností s koly v prostředku. Zde musíte udělat následující: Otočte první kolo ve směru hodinových ručiček, druhé dvakrát a třetí jednou proti směru hodinových ručiček. Běžte zpět do komory se skleněnou pyramidou a zatáhněte za lano. Pokud záření dokončilo vaše dílo zkázy, můžete si dát do kapsy sluneční kotouč a opustit místnost otvorem v podlaze.

Zkombinujte sluneční bohyni a sluneční kotouč a postavte je na podstavec mezi oběma sloupy. Tak se otevřou všechny tři východy. Pokračujete prostředním vchodem do velké haly. Vylezte na kamenné kvádry ve středu, chytněte se za příčky na stropě a přeručkujte na druhý konec místnosti. Zde se spusťte, hned se ale zase zachyťte, aby jste zachytili okraj šachty pod vámi. Místnost vzadu opustí Lara nízkou chodbou vpravo nahoře. Dojdete na galerii, ze které musíte přeskočit na další plošinu vlevo od vás. V místnosti za ní se Lara spustí na zem. Jde doprava a opustí level bránou vpravo od vás.

Opatrně sklouzněte dolů. Teď musíte být rychlí. Musíte stisknout všechny tři spínače, aniž vás žravý brouci roztrhají na kousky. Pokud se to podařilo, vylezete po tyči o jedno poschodí výš a najdete otevřený průchod. Z další místnosti vedou vlevo tajné dveře, které rozrazíte akčním tlačítkem. Dostanete se do obrovské haly s kameny a hrací plochou na podlaze. Seskočte z balkónu a proběhněte pravým východem. V místnosti za ním vylezte vpravo na kamenný kvádr u zadní zdi. Nyní dojde na komplikovaný skok: S velkým rozběhem se dostanete k žebříku na druhé straně. Nyní můžete přelézt doleva za roh a vytáhnout se na balkón. Aby jste zde mohli stisknout spínač, musíte počkat, až oheň krátce zhasne. Otevře se chodba dolů, ve které naleznete pravidla pro hru Senet. Nyní můžete jít zpět do místnosti se hrou a projdete jiným východem na balkón. Zde nastoupíte obličejem ke zdi k jednomu kolu Senetu. Pokud budete úspěšní, zvedne se pět klecí, přes které musíte přeskočit, aby jste se dostali na vzdálený balkón. Jděte jednou z obou chodeb do hloubky, dokud se před vámi neotevřou kamenná vrata. Pokračujte kousek dolů a dojdete k otvoru v zemi, kterým musíte proskočit. Poté co jste zde přelezli ráhno, dostanete se do komory, ve které tři zrcadla reflektují světelné paprsky na oltář. Cesta z této místnosti vede po tyči v zadním rohu. Vyšplhejte po ní nahoru a skočte do haly se třemi hracími figurami Senetu. Posuňte hrací kameny na políčka s odpovídající barvou. Tak se oltář v dolní místnosti pohne stranou a uvolní východ z tohoto levelu.

Tři pasti s noži zvládnete elegantní šipkou z rozběhu. Přejdete přes místnost s mapou Egypta na podlaze a dostanete se do velké haly. Aby jste mohli otevřít vrata na druhé straně, otočí Lara

ARCHEOLOGIČTÍ ROWDIES: *Indiana Jones, velký Lařin příklad, má nepříjemný zvyk, že všechny artefakty a historické stavby zboří a obrátí v popel. Tuto vlastnost ale zdědila i slečna Croft. Aby se dostala k životně důležitým lékárničkám, munici nebo pochodním, musí rozstřílet antické vázy nebo bedny. A nemusíte se bát, protože věci potřebné k dokončení hry nerozbijete.*

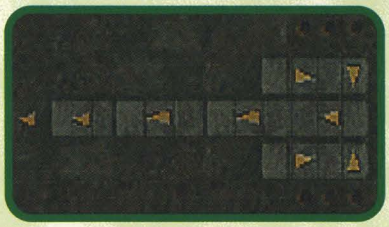
LASTREGSORT

ČLOVĚČE, NEZLOB SE!

Pravidla Sentu

Poté co ničemný Werner von Croy zamkl Laru v Semerkhetově hrobce, musí si naše hrdinka zahrát jedno kolo Sentu proti jistému druhu 'šachového počítače'.

Cílem hry je, usadit všechny tři hrací kameny na poslední pole. Místo kostek slouží ovál s černobílými destičkami. Počet bílých stran odpovídá polím, o která může figurka postoupit. Čtyři černé destičky znamenají šest polí. Hráči táhnou střídavě. Při "šestce", nebo když figura zůstane stát na 'ankh-symbolu', může být házeno ještě jednou. Pokud se figurou táhne na pole obsazené figurou protivníka, musí být kámen protivníka vrácen na start.



několikrát kolem (nejméně šestkrát!). Bohužel se průchod zase pomalu zavírá, jakmile jím přestanete točit. Proto musíte hodně spěchat: Přejděte po plošinách okolo celé komory a proskočte otvorem dříve, než se úplně uzavře. Místnost za ním ukrývá zlatý Vraeus. Jakmile Lara tento artefakt vezme, skočí do přízemí a projde místností. Stoupejte jen na světlé dlaždice! Přímo pod balkónem, kterým jste vstoupili do haly najdete vchod zpět do místnosti s mapou. Zde vsadíte Vraeus do příslušného bloku. Ve stylu Indiana Jonese vám světelný paprsek ukáže klíč, který musíte zdvihnout a umístit do příslušného zámku. Proskočte otvor a pokračujte chodbou doprava, dokud nenarazíte na spínač, který uvolní hlídače. Naštěstí je ten býk příliš divoký a neumí svou energii moc dobře kontrolovat. Postavte se na druhém konci chodby před masivní, zavřené dveře a počkejte, dokud se k vám hlídač nerozběhne. V posledním okamžiku vyskočte do výšky a zvíře vrazí plnou parou do vrat, která se rozpadnou na tisíc kusů. V hale za nimi naleznete tři kamenné desky s podivnými symboly. Nechejte hlídače, aby zničil tyto desky stejným způsobem jako vrata. Nyní se otevřou dvoje vrata, levými se dostanete ven.

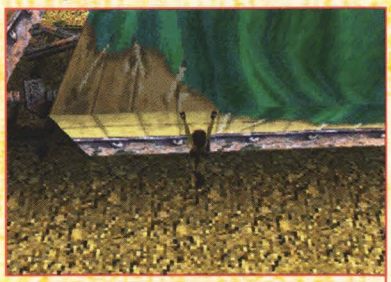
Teď se musíte, za neustálých útoků kočovných bojovníků, dostat na konec vlaku. Na vagónech s přístavkem jsou většinou upevněny žebříky, na které můžete vyskočit a vyšplhat po nich na střechu. Druhý, plochý vagón, na kterém je zboží přikryto pouze plachtou, přeručkujete po jeho straně. Na posledním vagónu naleznete na levé straně vstup. Uvnitř je zařízení, ve kterém se kdysi nacházela páka. Improvizujte a použijte páčidlo, které naleznete v pravém rohu. Nyní můžete nastoupit zpáteční cestu k vagónu, na kterém level začal. Když tam dorazíte, zasadíte páčidlo do spínacího zařízení a odpojíte zadní část vlaku.

Postavte se až ke stěně a skočte pak s rozběhem lehce doprava.

V Alexandrii se dostanete na velké náměstí s kašnou. Do rozlehlého domu vstupte dveřmi se dvěma diamanty. Až půjdete ven nezapomeňte si laserový zaměřovač!

Zpátky na náměstí, poběžíte do uličky vlevo a dál až na prostranství se dvěma palmami, kde se dáte prvním průchodem na pravé straně a seberete ocitnete se v Egyptian Adventure Show. Ve velké místnosti poběžíte nejprve po levých schodech nahoru. Prkny uzavřeným průchodem se dostanete do místnosti se zrcadlem na stěně. To vám přesně ukáže, kde jsou v podlaze ukryty pasti. V levém, zadním rohu seberete samostříl. Běžte zpátky do haly s vystavenými kusy a sklouzněte chodbou vedle pyramidy dolů. Ocitnete se na prkně a pod časovým nátlakem musíte sestřelit všechny balóny na protější stěně. Nejlepší bude, když to uděláte jako Rambo a střelíte tam jeden nebo dva explodující šípy ze samostřílu. Z podlahy komory seberte minci. Běžte nyní do místnosti vedle komory, ve které jste našli samostříl a vhoďte minci do určeného otvoru. O jedno poschodí výše seberete násadu od koštěte a vylomíte hák ze zdi. Běžte k zadní části pokladny a získejte pomocí háku a dřevěného klacku klíč. Vydejte se kousek zpátky směrem ke knihovně, než se vydáte až na konec ulice se dvěma palmami a tam projdete pravou bránou. Po pár krocích se dostanete na volné prostranství a uvidíte dvě budovy. Musíte vejít do menší úplně vpravo. Spurtujte zadní stranou do dvora s obrovským kladkostrojem. Propracovávejte se nahoru, dokud nenarazíte na zamřížované dveře, které můžete otevřít klíčem.

Chodbou nacházející se za těmito dveřmi se dostanete do katakomb. V pravé místnosti se propadne kus podlahy, jakmile na ni vstoupíte. Stiskněte spínač v levém rohu a běžte zpátky na dvůr s kladkostrojem. Poté co jste pochodní zapálili lano, kámen spadne a průchod je schůdný. Mříž, která se za ním nachází se dá snadno páčidlem otevřít. Nacházíte se nyní pod místností, ve které se propadla podlaha. Stabilizujte sloup tím, že jej popotáhnete o kousek dopředu. Vydejte se zpátky do místnosti nad tím a posuňte zvláštní dřevěnou skulpturu úplně ke zdi vedlejší komory. Otevře se chodba, na jejímž konci stisknete spínač. Stojíte nyní na plošině, nad obrovskou halou, ve které visí ze stropu dvě lana. Vydejte se po stopách Tarzanových a přehoupněte se z jednoho lana na druhé. Slezte po stěně dolů a narazíte na schody, které vedou nahoru do Posejdonova chrámu. Ale nejprve potřebujete ještě tři trojzubce, které naleznete zde v katakombách. Proto běžte po schodech dolů do velké místnosti a skočte poté vpravo do koridoru, který je napůl zakrytý sloupem. Dostanete se do vodou zatopené místnosti. U schodů skočíte podél platformy doprava a přehodíte spínač. Pokračujete dál podél bloků u stěny, potom přes žebřík na stropě k další páčce. Nyní zase zpět ke schodišti a odsud přes střední platformu k malé šachtě v jihozápadním rohu místnosti. Skočte šikmo stranou do výklenku a šplhejte po hraně tak dlouho, dokud neuvidíte pod sebou opět pevnou zemi. V místnosti se sloupy seberte první trojzubec. Na protější stěně nalevo naleznete východ a za ním druhý trojzubec. Vraťte se zpět do haly se dvěma lany. Vydejte se nyní průchodem na pravé stěně a dostanete se do gigantické místnosti. Běžte do prvního otvoru vlevo a jděte chodbou, dokud nenaleznete vpravo výklenek. Vylezte po žebříku nahoru a skočte přes příkop na druhý konec místnosti. Zde můžete vyšplhat po stěně nahoru a spustit se na platformu. Poté co jste na levé straně sebrali třetí trojzubec, dopracujete se k lanu na druhé straně a zhoupnete se ke čtvrtému trojzubci. Pochodujte zpět do haly se dvěma lany a dejte se po schodech nahoru do Posejdonova chrámu. Přes žebřík se spustíte do velké místnosti, kde se na vás zprava a zleva dolů směje kamenný obličej. Další dva takové obličeje naleznete v chodbách před a za vámi. V blízkosti každé skulptury naleznete vchod, který vás přivede k Posejdonově soše. Nasaďte trojzubce na vrchol, a dotyčný obličej se změní v kašnu. Pokud jsou všechny chrliče aktivovány, můžete skočit uprostřed do šachty a pod vodou plavat podél koridoru. Vydejte se do dalšího levelu, přičemž si cestou z jednoho sarkofágu vezměte s sebou první část magické výzbroje.



Tento vagón může Lara pouze přeručkovat z boku.

Vstupní hala ztracené knihovny. Projděte nejprve prostředními dveřmi na levé straně. Po několika metrech se ocitnete v místnosti se dvěma obrovskými ozubenými koly. Poté co si Lara vzala hvězdu s sebou, došplhá po zářezech levého sloupu na galérii. Odtud vstoupíte do podzemního komplexu, který se skládá z více místností a bran.

Hned vlevo objevíte uzamčenou mříž. O jedno poschodí níže se musíte utkat s bronzovým rytířem na koni, který vám po svém skonu zanechá drahokam. S touto kořistí otevřete nahoře mříž a zatáhněte za lano. Běžte zpátky do místnosti se dvěma velkými ozubenými koly a dejte se průchodem na čelní straně. V další chodbě naleznete další dvě hvězdy. Vraťte se do vstupní haly knihovny a projděte prostředními dveřmi na pravé straně. Dva ohnivé duchy "uhasíte" ve vodní nádrži v další místnosti. Zpět do vstupní haly a do dveří napravo od vás. Ocitnete se v antickém planetáriu, ve kterém musíte planety posunout na správná místa. Země se nachází již v místnosti a patří doprostřed (koneckonců byla naše planeta podle antického pohledu na svět středem vesmíru). Ostatní nebeská tělesa se nacházejí ve výklencích ve zdi, které se dají otevřít hvězdami. Na dráhu nejblíže zemi přijde měsíc. Další planetou je Venuše (zelená), poté Mars (červená). Pokud jsou všechny planety správně umístěny, otevře modrý blesk vchod do vedlejší místnosti. Zde musíte zapálit všechny hady. Konečně velmi složitý problém, ale se správným trikem je to hračka. Stlačte nejprve spínač u levého hada vedle vchodu, a toto proveďte postupně u všech soch - také u těch, které již hoří - ve směru hodinových ručiček. Budete odměněni schodištěm, které vás přes několik místností dovede na galerii nad vstupní halou. Levé dveře na protější straně jsou vaším prvním cílem. Zde vás pozdraví další ohnivý duch. Otevřete proto padací dveře a sešplhejte do místnosti, ve které jste již předtím zvítězili nad dvěma ohnivými duchy. Zbavena rušitele míru, chopí se Lara artefaktu na sloupu, odpochoduje zpátky na balkón a zvolí tentokrát pravý vchod. Skočte dozadu do díry a držte tlačítko X stlačené. Po krátké skluzu zůstanete v místnosti se dvěma zamřížovanými bránami, které se při přiblížení otevřou. Běžte východním průchodem a sesbírejte louče po levé straně. Zapalte je ohněm, který vzplane jakmile stoupnete na jednu z mříží. Dřevěná podlaha v další místnosti nemůže vydržet oheň loučí a prolomí se. V komoře pod ní si vezmete svitek s notami. Jděte zpět na balkón a obraťte se na dveře vlevo. Zde položí Lara list s notami na stojan a zahraje na harfu.

Lanem za tajnými dveřmi otevřete velkou bránu a uvolníte cestu do Demetriovi haly. Než se za levým průchodem dáte opět do boje s von Croyem, proběhněte nejprve pravým otvorem a prozkoumejte jej. Když je von Croy vyřazen ze hry, pronásledujete jej tajnými dveřmi. Abyste se dostali do chrámu Isis ve Pharaosu, skočíte do vody a poplavete nejprve k budově vlevo, jakmile bude voda hlubší, podíváte se doprava a naleznete jeskyni. V šachtě sledujte modré řasy, dokud se nedostanete ke gigantické pyramidě pod vodou. Aby se otevřel průchod u paty pyramidy umístíte do poloviční výšky dvou šachet věci nalezené v posledním levelu. Uvnitř skočíte do vodní nádrže a proplavete pod vodou pod levými dveřmi. Dostanete se do místnosti, ze které vedou troje schody. Prvním vchodem se dostanete do velké haly. Stoupněte si na bloky vlevo a vpravo od sochy a tam vylomte brouka. Z postranních zdí se vynoří dva bloky, po kterých došplháte k spínačům. Jimi se otevře pod sochou komora, na jejímž konci naleznete klíč k natahování. Vraťte se ke schodišti a zvolte prostřední vchod. Dostanete se do místnosti s černou pyramidou. Na levé a protější stěně sklouznete pokaždé dolů do šachty. Projděte rychle tekutinou (za pár okamžiků se vznítí) a vezměte si s sebou brouka z přední strany. Čtvrtého brouka naleznete v Kleopatřině paláci. Zvolte na schodišti pravý vchod a pochodujte přes velkou předsíň. Jakmile projdete kolem vodní nádrže, uvidíte vlevo malý průchod. Jděte podél rampy nahoru a dojděte si na konci tmavého koridoru pro posledního brouka. Tyto čtyři skaraby zasadí Lara do černé pyramidy a vezme si natahovacího brouka. Toto žertovné zvířátko vám pomůže u pastí s ostrými hroty v Kleopatřině paláci. Zasuňte klíček k natahování do brouka, položte ho na zem a on pro vás deaktivuje všechny pasti. Poté, co jste si vzali v místnosti nalevo další část výzbroje, přijdete do velké komory s několika průchody a schodišti. Nejprve hledejte na východě spínač. Z nově vzniklého skaliska můžete skočit na trhlinu a odručkovat doprava ke komoře, ve které naleznete další kus výzbroje. Skočte opět zpátky do spletité místnosti a hledejte vlevo nový průchod (zhruba uprostřed). Tam naleznete faraónův uzel, který musíte na severu zasunout do příslušného zámku. V další místnosti zatáhnete za páku a stvoříte dvojnici naší hrdinky. Vlezte na plošinu a vtáhněte se do malého otvoru ve zdi. Ale nyní je Lařina dvojnice napadena ohnivými ptáky. Braňte ji, protože poškození, která utrpí se přenesou na vás. Z centrální plošiny skočíte na páky vlevo a vpravo a vezmete si předměty ve výklencích. Kombinace těchto dvou částí otevře dveře v přední stěně a vy se dostanete do trůního sálu. Než se otevře vchod do dalšího levelu, musíte za útoků dvou palácových hlídačů nalézt zbývající části výzbroje.

Za domem vpravo čekají na Laru temné katakomby.

V katakombách jsou některé vchody (šipka) opravdu těžko k nalezení.

Ve městě mrtvých naleznete ihned na začátku, vlevo na kamenném bloku revolver, na který přimontujete laserový zaměřovač. Jeďte motorkou po silnici dokud neuvidíte bránu. Zaparkujte vpravo, v malé slepé uličce. Po svých spurtujte pod palbou střel skrz bránu a vstupte do domu napravo od vás. Odtáhněte mrtvolu z mříží a sprintujte zpět do slepé uličky. V malé šachtě nalevo stlačíte dvě páky. Přilezete ke své motorce a vřítíte se přes násep do uzavírky. Zde se prolomí zem a vy se ocitnete v chodbě. Probouráte se dřevěnou stěnou ven a zaparkujete váš stroj. Po svých se vraťte do koridoru a vylezte vlevo nahoru. Po skluzu přistanete v chodbě. Na protější stěně skočíte na výstupek a odručkujete do výklenku nalevo. Revolverem a zaměřovacím dalekohledem zničíte kyvadlo a tím vyvoláte ledového ducha. Vlákejte ho po schodech nahoru do místnosti s pákou. Skočte tam do vodní nádrže a plavte po proudu. Zatím co se vracíte přes více chodeb do místnosti, zmrazil duch vodu a vy můžete pohodlně stisknout spínač. Nově vytvořený otvor vede zpět ven. Cílený skok na spínač otevře velkou zamřížovanou bránu. Dojděte si pro vaši motorku a jeďte po silnici, dokud se nedostanete k budově s červeným schodištěm. Po těchto schodech vjeďte nahoru, rozjeďte se a skočte plným plynem na rampu. Na druhé straně stlačte páku, aby se objevil kamenný blok. Vylezte až úplně nahoru a probijte si přes střechy svou cestu až k páce. Po cestě zneškodněte zásahem do benzínového sudu samostřílící zařízení. Potom pokračujte bránou do dalšího levelu.

I když jsou velmi užitečné, cenu za krásu tyto chrliče vody nezískají.

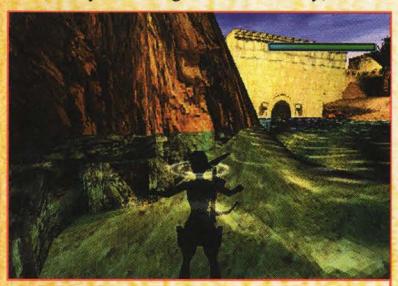
Malým vchodem vstoupíte do Tulun-mošé. Projdete jí a pak vlevo poběžíte dolů ulicí, dokud vás nenapadne minotaurus. Běžte zpátky skrz mošé a vyšplhejte na červený sloup. Prorazte si odtud vaši cestu na střechu a stlačte páku, abyste zavřeli brány budovy. Na lano dosáhnete pouze z pravé platformy! Vyhoupněte se na výstupek a spusťte se ke své motorce. Teď si budete muset pospíšit. Prosvištěte ulicí až ke kamenným schodům. Sprintujte pěšky za roh a tam otočte kolem, abyste vpravo otevřeli bránu do citadely. Jděte po ulici, dokud vás nenapadne hejno kobylek, které po nějaké době zase zmizí. Nyní zahněte doleva do slepé uličky. Průchodem na

Duchaplná poznámka na okraj: *Během vašich dobrodružství narazíte na dva výjimečně otravné druhy nadpřirozených zjevení. Duchy mrtvých musíte nalákat ke kříži, abyste je (a vás) spasili. Před ohnivými duchy utečete do nejbližší vodní nádrže. Budou vás pronásledovat a tím se dopustí smrtelné chyby...*

LASTRESORT

pravé straně se dostanete do haly se dvěma sarkofágy. Stlačte páky v pořadí jedna, tři, dva a skočte na nově vzniklou platformu. Zde najdete spínač číslo čtyři. Nyní uvidíte v zemi dvě šachty. V jedné naleznete páku, kterou otevřete dveře v druhé chodbě, za kterými se nachází pátý poslední spínač. Lanem se přehoupnete na druhou stranu a skáčete přes výčnělky a střechy podél silnice. Na konci prolezete větrací šachtou v protilehlé zdi. Za převráceným náklaďákem si vezmete láhev se speciálním benzínem. Skočíte na druhou stranu k pomačkanému autu a vlevo pochodujete ulicí zpět k raněnému vojákovi. Abyste nemuseli ještě jednou projít kolem draka, prolezete otvorem, který se zviditelní, jakmile budete napadeni kobylkami. Běžte zpátky k vaší motorce a projeďte bránou.

Projděte vchodem za obrovskými palmami, dokud vás samostřílící zařízení nepokropí střelami. Spurtujte k vrhači kulek a skryjte se za bednami. Pokud dojdete do nejzazšího koutu místnosti bez toho, že by vás zaregistrovali senzory, můžete



Do Isisina chrámu se dostanete pouze touto maličkou šachtou (šipka).

vstát a ďábelský stroj jednou cílenou ranou do benzínové nádrže zničit. Přes bedny se dostanete do koridoru, kterým půjdete, dokud nenarazíte na malou šachtu po levé straně. Prolezte jí, vlezte výklenkem nahoru a zničte další samostřílící zařízení. Nyní se můžete vrátit do chodby a tou jít až na rozcestí. Nejprve vlezte do malé šachty a dojděte si pro klíč k odemknutí zbraně. Pak skočte na výstupek vlevo a přeručkujete na druhou stranu. Z motoru převráceného jeepu vymontujete ventil rozdělovače, který našroubujete na láhev se speciálním benzínem. Běžte zpět a vyzbrojte vaši motorku touto speciální směsí. Stisknutím tlačítka pro sprint nyní vytáhnete z mašiny ještě o pár koní navíc. S tímto dodatečným výkonem můžete u Tulus-mošé skočit ze schodů na zeď. Vezměte své vozidlo a jeďte do velké skladovací haly. Zde přidržíte louč z vedlejší místnosti pod hlásičem požáru, který okamžitě spustí alarm a otevře všechny dveře v budově. Páka vlevo zpřístupní tajný úkryt, ve kterém zničíte všechny bedny. Výstřel na visací zámek otevře mříž a vy si můžete zastrčit klíč od půdy. Vraťte se chodbou vedle hlásiče kouře zpět k vaší motorce a jeďte opět k jámám. Vedle palmy uvidíte kámen, který by vám později zastoupil cestu. Naštěstí nevydrží výstřel z revolveru. Nyní se vydejte ke schodům a otevřete napravo padací dveře ve stropě. Po několika krocích visíte na hraně, ze které jste právě odstranili překážku. Nyní začíná odvážná horolezecká túra, která nakonec končí v jedné z chodeb. Tam střelte magnumem na spínač na

Mechanický skarab zneškodní nebezpečné trnové nástrahy v Kleopatřině paláci.

stěně a vydejte se na cestu k vaší motorce. Jděte ulicí doleva až narazíte na dvoje schody. Plným plynem vyjede Lara nahoru po pravých schodech a zastaví se před zamčenými dveřmi.

Žebříkem vpravo se dostanete na pouliční bazar. Tady nasbíráte detonátor min, hever a kliku. Poslední dvě věci můžete hned spojit. Klapka ve vedlejší místnosti je bohužel zamčená, síle heveru se ale rychle podá. Na střeše musíte tu zvláštní bednu s trychtýřem postavit pod blesky. Tím se pro vás stává most schůdným a přijdete k otvoru, který vás dovede na dvůr, na kterém naleznete minová data. Současně vysvobodíte rozběsněného býka, který vám díky jeho nespoutanému charakteru odklidí světlé bedny stojící před východem. Vraťte se na pouliční bazar. V dílně se nyní otevřel další průchod, který vás zavede na minové pole. Poté co Lara nakrmila detonátor

PROSTOR	SMĚR
1	rovně, doprava, rovně
2	rovně, vlevo, nahoru
3	rovně, nahoru
4	vlevo (3), nahoru, rovně, vpravo
5	dolu, vlevo, nahoru
východ	vpravo, nahoru

minovými daty, může být toto nebezpečí "zneškodněno". Spínač otevře bránu u vaší motorky a vy můžete jet ulicí dolů, než se dostanete k uzavírce. Rozjezdem s plným plynem přesvištíl Lara přes propast.

Poté, co se "sarge" pro vás obětoval, můžete vstoupit do citadely. Projděte levou místnost a vydejte se po schodech nahoru. Nahoře stlačíte páku a zapálíte louč, která leží ve výklenku. Hořícím kusem dřeva přepálíte lano. V první hale se nyní v zemi otevřela díra. Na konci chodby skočíte doleva na schody a prolezete bránou. Pověste se obráceně na hranu a pusťte se, okamžitě se pak zase chytněte, abyste zůstali viset na úzké trhlině. Spouštějte se šachtou dolů, dokud nebudete viset nad šikmým kamenným kvádrem, ze kterého okamžitě sklouznete, když na něm přistanete. Okamžitě kvůli tomu vyskočte, abyste přistáli na další šikmé ploše. Také odsud Lara okamžitě odskočí a skočí na trhlinu. Jděte chodbou a konečně dojdete ke schodům, které vás dovedou k páce. Padněte do díry vlevo a ocitnete se v místnosti s antickou větrnou růžicí na podlaze. Vmanévrujte kameny, které jsou značeny každý jinou světovou stranou do správné pozice (použijte pro to váš kompas z menu - vybavení). Otevřou se troje dveře a vy se vydáte nejprve na západ. Dole skočíte do vody a ocitnete se v jakési strojovně. Plavte pod vodou chodbou na jihu, až se dostanete do komory. Poté co jste zatáhli za páku, poplavete zpátky, ještě jednou se zhluboka nadýchnete a vydáte se na sever. Dostanete se do místnosti s lanem. Zase zpět v hale s větrnou růžicí, projdete východním průchodem a otočíte pákou. Plavte zpět do strojovny a vlezte do západní chodby, abyste tam stiskli spínač. Nyní můžete v jižní místnosti zatáhnout za lano. Otevřené dveře zpřístupní cestu k nemrtvým křižákům. Utečte nahoru po dřevěné rampě a počkejte nahoře na dřevěné překážce na rytíře. Krátce před tím, než vás jejich široké meče rozsekají na kusy, uskočíte z cesty a údery zničí bariéru. Vydejte se ve velké hale směrem ke světlu a dostanete se do dalšího levelu.

Nyní se nacházíte v komplexu sfingy a již po několika krocích na vás zaútočí dva hlídači. Laskavě vám zanechají klíč, kterým otevřete dveře vpravo. Dva spínače na zdech otevřou další průchod. Vydejte se po široké cestě doprava a přeskočte cílenými skoky dva krátery. Dveře Lara vykopne a odtáhne stranou kovový regál, aby odkryla malou šachtu. Mříž se odstraní výstřelem z pistole a vy vlezete do vedlejší místnosti. V jedné z beden se nachází kovová čepel. Spínačem napravo od rampy otevřete bránu a poběžíte vlevo podél stezky. Na druhé straně sfingy naleznete v bedně násadu od lopaty, kterou zkombinujete s kovovou čepelí. Přes malou plošinu se dostanete přímo před sfingu k jakémusi památníku.

Zde uvolní Lara lopatou chodbu, která vede do chrámu v údolí. V centrální místnosti tohoto levelu budete napadeni dvěma býky, které postupně vlákáte do místností vlevo a vpravo a stlačením pák zavřete. Na čelní straně se nachází spínače se symboly, kterými se, pokud jsou stlačeny ve správném pořadí, otevřou mříže. Pro první bránu zadáte následující kombinaci: pták, nůž, trojúhelník. Dostanete se do místnosti, kterou později opustíte level. K tomu ale musíte najít čtyři drahokamy, které jsou ukryty za ostatními zamřížovanými dveřmi v centrální místnosti. Podívejte se dalekohledem do barevných šachet, abyste poznali právě platnou kombinaci (zmáčknout tlačítko X!). Modrou kombinací (nůž, trojúhelník, pták) se otevře brána na levé straně. V místnosti za touto branou sáhnete do dvou děr, nad kterými visí hadí symbol. Vraťte se a zadejte trojúhelník, pták, nůž. Zde je vašim úkolem, proplavat komplexním labyrintem podvodních šachet. Musíte se probojovat každou místností. Plavte chodbami, dokud nenarazíte na rozcestí a plavte dolů označenými směry.

V poslední komoře naleznete kámen a spínač, kterým se otevře východ. Jako další vezmete zelenou kombinaci: trojúhelník, nůž, pták. Stlačte všechny páky v místnosti tak, aby se uprostřed otevřela díra. Zde leží nutně potřebný drahokam. Poslední kód zní: pták, trojúhelník, nůž. Za mříží se dostanete do místnosti s třemi nízkými šachtami. V levé naleznete vytoužený kámen, prostřední skrývá granátomet a v pravé stlačíte páku, abyste mříž opět otevřeli. V další komoře musíte v určeném čase sesbírány všechny čtyři

svaté sochy.
Abyste se dostali k Menkaureho pyramidě, otevřete mříž na konci chodby. Když přijdete ven, skočíte v zadním rohu přes propast. Před pyramidou zahnete doprava a přeskočíte další kráter. Vezměte si v kamenné budově svazek klíčů a vraťte se k šachtě, kterou jste právě překonali. Po kamenné hraně vpravo přeručkujte přes propast a vylezte po pyramidě nahoru ke vchodu. Přitom se můžete pohybovat pouze po plochých kamenných deskách. Existuje pouze jedna cesta!

V Menkaureho pyramidě v místnosti se schody vedoucími dolů se postavíte nahoru na schody a rozstřílíte na kusy hvězdu nad vámi. Když dorazíte dolů skočíte do šedé "vany" a půjdete šachtou až k rozcestí. Nejprve zaútočíte na pravý koridor: Poté co jste se přehoupli po lanech přes propast stisknete nahoře spínač a vydáte se zpět k rozcestí. Jakmile jste vylomili hvězdu ze zdi, otevře se průchod v místnosti se schody. Vraťte se tam a vydejte se po čtyřech touto chodbou ven (pasti s noži!). Odpochodujte mezi pyramidy a stiskněte v jednom výklenku spínač. Tím se zřítí střecha pravé stavby a vy do ní můžete vstoupit přes západní stěnu. Propracujte se pastmi prošpikovaným koridorem až na konec a tam zatáhněte za lano. Nyní skočíte přes jámu dozadu a vydáte se doprava. Po malé horolezecké túře po stropě se dostanete do místnosti, ze které vede klouzačka ven. Tam přejdete přes kráter napravo od vás směrem k levému rohu.

Otevřete ocelovou bránu a jděte do mastaby. Poté co jste úplně vlevo u benzínové pumpy našli benzínový kanystr, vstupte do domu šikmo nalevo od vás. Poklopem v podlaze skočíte do malého systému chodeb a nakonec přijdete do místnosti se lvími hlavami. S kuší a zaměřovacím dalekohledem zničíte kameny v jejich tlamách a vezmete si polní láhev. Opusťte místnost labyrintem nalevo a po několika metrech vystupte nahoru. Na druhé straně propasti vstoupíte do další budovy s poklopem v podlaze. Poté co zničíte kameny, naleznete v místnosti se lvími hlavami pytel s pískem. Jděte dál systémem chodeb. Nyní musíte znovu přeskočit příkop (předtím se uložte!). Přes padací dveře se dostanete do labyrintu. Na rozcestí naleznete vpravo louč a dostanete se vlevo do haly se třemi mísami. Do pravé mísy nasypte písek z pytle, do prostřední nalijte benzín a do levé vodu z polní láhve, kterou jste si předtím nabrali v kaluži za mísami. Jakmile zapálíte benzín loučí, seberte hvězdu a vydáte se k dalšímu kráteru. Po domečku a labyrintu přijdete do místnosti se sochami opic. Stiskněte spínač před pravou opicí a jeho živý bratranec vám otevře sousední místnost. Tak se i třetí hvězda nachází ve vašem vlastnictví a po zničení několika krystalů ve lvích hlavách můžete proběhnout do dalšího levelu.

Poté co jste vylezli ven, skočíte přes šachtu doleva a projdete dveřmi. Přejděte přes tuto místnost a tu v další budově. Pokud půjdete po stezce přijdete k velké pyramidě, kterou musíte oblézt. V každém případě si uložte pozici!

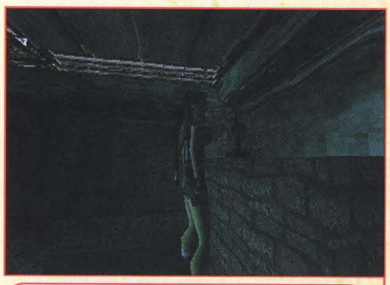
Na druhé straně se dostanete ke královským pyramidám z Khutu. Jděte po stezce až k široké propasti. Přes bloky na stěně kráteru se dostanete nakonec za druhou pyramidu nalevo od vás. Jakmile tam odsunete kamenný blok úplně ke zdi, otevře se vchod do stavby a vy si opět můžete zařadit v labyrintu. Problém je pouze ten, že se kamenné rány otevřou pouze, když přijdete ze správné strany. U rozcestí musíte zvolit následující směr: Jděte na prvních čtyřech křižovatkách doprava a dostanete se do komory, ve které se nachází poslední hvězda. Opusťte tuto místnost a běžte u první odbočky rovně, pak doprava. Na dalších dvou rozcestích zvolte levou cestu. Pak ještě jednou doprava a jednou rovně, a už stojíte zase venku. Přes kráter skočte na bok velké pyramidy a vyšplhejte kus nahoru, dokud se nedostanete ke vchodu.

Běžte chodbou dolů až k prvnímu průchodu na pravé straně. Jděte koridorem, dokud za kamennou nástrahou nevstoupíte do místnosti s rozpadlou vanou. Zde musíte loučí, kterou naleznete ve vaně, zapálit všechny louče, které ještě nehoří. Otevře se výklenek se spínačem, kterým se nahoře nadzvedne zamřížovaná brána. V místnosti, která se nachází za touto branou, se zbavíte čtyř hvězd a stisknete spínač na čelní straně. Vydejte se opět do místnosti za kamennou nástrahou, ve které se otevřel další výklenek. Spínačem otevřete výstup z tohoto levelu. Vraťte se zpět k prvnímu koridoru a běžte úplně dolů.

Modře osvětlenou šachtou se dostanete do Horusova chrámu. V prvních třech místnostech musí Lara pokaždé dostat do váhu rovnováhy. Jedinými pomocníky jsou malá (tři litry) a velká polní láhev (pět litrů). Poslední naleznete v první místnosti. Do nádoby první váhy musíte nalít dva litry vody. Naplňte zcela větší láhev a přelijte ji do menší. Tak zbudou přesně dva litry. V druhé místnosti musíte odměřit čtyři litry. Naplňte malou láhev dvakrát a nalijte ji do velké. Nyní zbyl jeden litr, který můžete nalít do velké láhve. Přilijte ještě tři litry a budete mít požadované čtyři litry. V poslední místnosti musíte nalít do nádoby jeden litr. Jak to funguje to už víte. Potom slezte modrou šachtou až úplně dolů a postavte se na blok. Krkolomným skokem doprava přistanete ve velké komoře ve vodě. Nyní postavíte svaté skulptury na podstavce a obléknete soše výzbroj. Po FMV-sekvenci skočíte do vody a budete hledat amulet. Tím se otevřou jedny ze dvou dveří. Škubnutím za páku se otevře také druhá komora, ve které

Cíleným výstřelem z pistole si v příkopech uvolníte cestu.

stisknete spínač. Nyní se musíte probojovat přes Sethovi ohnivé míče do místnosti nad vámi. Opusťte komoru tak, že stlačíte páku doprava a skočte na skalní rovinu na úrovni vody. Zde najdete první z mnoha plošin, které vás dovedou k hodně vysoko ležícímu bloku, kterým jste vstoupili do haly. Jakmile dorazíte nahoru, vylezete šachtou. Poté co jste umístili amulet na



Vůz tady zvedat nemusíte, ovšem zvenčí zamčenou mříž ano.

předurčené místo, můžete ze sesouvající se pyramidy uprchnout ven pouze pastmi proloženou chodbou. Zde jste v bezpečí, nebo ne?

Pomocná akce:
Když vstoupíte do kamenné budovy u Menkaureho pyramidy, přijdete právě včas, abyste podpořili hlídače při jeho boji proti obrovskému štírovi. Podaří-li se vám příšeru zabít, než roztrhá svého lidského protivníka na kusy, získáte klíče od zbrojnice, ve které naleznete množství užitečných hraček.

Před dotěrným minotaurem hledáte ochranu na tomto sloupu.

Tato brána vede hluboko do citadely - v pravém smyslu slova.

NEMESIS
PŘEŽITÍ V RACCOON CITY

PS Protože je orientace v Raccoon City lehká a hádanky nejsou žádným problémem, budeme se u našich tipů koncentrovat na životně důležité pokyny, jakož i na pomocné přehledy. ts

Všeobecné pokyny:

• Mějte oči otevřené! Obzvláště v nejtěžším stupni obtížnosti šetřili tvůrci spreji první pomoci i léčivými bylinkami. Pokud jednu z nich přehlédnete, znamená to na konci vážné problémy. To samé platí pro munici: každá kulka se počítá!

• Nenechte se zaplést do zbytečných šarvátek. Není důležitý počet zabitých, ale jen přežití. Kolem těžkopádných zombií jenom proběhněte; je-li to možné.

• Když je váš zásobník prázdný, Jill automaticky nabije a zombie se přiblíží bez šance na vaši obranu. V tomhle případě raději přeskočte do obrazovky inventáře a nabijte si sami - během toho zůstává čas a protivníci stát a vy si můžete oddychnout jak dlouho chcete.

• Pokud budete napadeni více zombíky, stojí často ve vaší blízkosti sud s benzínem nebo jiný vybuchující předmět. S R2 míříte automaticky na takovéto objekty. Počkejte se střelou, dokud se zombie nepřiblíží k sudu. Ale opatrně! Pokud budete sami stát v blízkosti, nebudete ani vy ušetřeni jeho explozivní síly.

• Přečtěte si všechny listiny! Nejen, že se dozvíte více o historce samé, ale obdržíte i pokyny k následujícím hádankám.

• V "Resident Evil 3: Nemesis" objevíte tajnou místnost. V jednom ze dvorů obytné čtvrti se nachází roletou uzavřená vrata, která na začátku nemůžete otevřít. Později ale obdržíte kliku - a nyní hádejte na co je? Přesně! Vaše umění luštit hádanky bude odměněno 36 granáty.

• Prohlédněte si vždy přesně všechny předměty - některé jdou perfektně dohromady...

Profil pěti hlavních postav

Jméno: Jill Valentine
Úloha: člen týmu S.T.A.R.S. Alpha
Citát: "Cože? Sni dál!"
První výstup: na začátku hry
Informace: Jill právě opouštěla Raccoon City, aby prožila dovolenou v Evropě, když jí dohonily hrůzy minulosti ...

Jméno: Carlos Oliveira
Úloha: žoldák objednaný Umbrellou
Citát: "Všechny krásné ženy milují můj akcent"
První výstup: restaurace nakladatelství
Informace: Carlos má jako člen U.B.C.S (Umbrella Biohazard Countermeasure Force) zabránit rozšíření T-viru ...

Jméno: Mikhail Viktor
Úloha: ležet zraněný a hlasitě křičet
Citát: "Zmizte!"
První výstup: Cable Car
Informace: Mikhail je také členem U.B.C.S. a byl při boji proti monstrům těžce zraněn. Ale ani v tomto stavu nemá strach před Nemesis ...

Jméno: Nicholai Ginovaef
Úloha: zabíjení kolegů
Citát: "Teď ne, jsem zaneprázdněn."
První výstup: Cable Car
Informace: Nicholai je v "Resident Evil 3" zlý chlapec. Zabíjí své kolegy, aby se s nimi nemusel dělit o prémii ...

Jméno: Nemesis
Úloha: dělat vám těžkosti
Citát: "S.T.A.R.S."
První výstup: policejní revír
Informace: Nemesis je nejhorší monstrum Umbrelly a je naprogramován na zabíjení členů týmu S.T.A.R.S.

Na tomto místě má jen Carlos dostatek síly k uvolnění dveří.

Všechny zbraně

Nůž: Nůž je s bezkonkurenčně nejhorší zbraň a nachází se na začátku hry v truhle.
Síla: 1%
Četnost užití: 5%
Doporučuje se proti: nikomu

Pistole: V těžší obtížnosti je pistole vaší počáteční zbraní, v lehčí leží v truhle a měla by tam zůstat - existují lepší.
Síla: 10%
Četnost užití: 50%
Doporučuje se proti: zombiím a psům

Desert Eagle: Zabijte v těžší obtížnosti dvakrát Nemesise a on vám přenechá dvě části pistole.
Síla: 10%
Četnost užití: 17%
Doporučuje se proti: skupinkám slabých protivníků

Brokovnice: V lehčí obtížnosti leží brokovnice v truhle, při těžší vedle mrtvoly (tam kde naleznete benzín).
Síla: 40%
Četnost užití: 20%
Doporučuje se proti: skupinám protivníků

Western M37: Pro zlepšenou brokovnici Western M37 musíte v těžší obtížnosti pětkrát zabít Nemesise, pak obdržíte oba díly této zbraně.
Síla: 40%
Četnost užití: 50%
Doporučuje se proti: skupinám protivníků a bossům

Magnum: V lehčí obtížnosti máte Magnum okamžitě, v těžší leží buď v kanceláři S.T.A.R.S. nebo v energetické místnosti, do které se dostanete výtahem.
Síla: 70%
Četnost užití: 40%
Doporučuje se proti: Nemesis a bossům

Granátomet: Granátomet leží při obou stupních obtížnosti buď ve skříni kanceláře S.T.A.R.S. nebo v energetické místnosti.
Síla: 60% granáty
70% ohnivé granáty
80% kyselinové granáty
90% zmrazující granáty
Četnost užití: 10%
Doporučuje se proti: Nemesis a bossům

MG: Vaše počáteční zbraň v lehčí verzi, v těžší používá samopal jen Carlos.
Síla: 10%
Četnost užití: 100% automatika
50% manuální
Doporučuje se proti: skupinám rychlých protivníků

Pokladač min: Pokladač min naleznete jen v těžší obtížnosti. Leží ve zvonici vedle mrtvoly. Pokládáte jím miny, které po několika vteřinách explodují.
Síla: 45%
Četnost užití: 50%
Doporučuje se proti: skupinám pomalých protivníků

Raketomet: Raketomet naleznete v těžší obtížnosti v komplexu laboratoří.
Síla: 100%
Četnost užití: 30%
Doporučuje se proti: Nemesis a bossům

Gatling: Gatling nenaleznete ve vlastní hře, můžete ji koupit v 'Mercenaries módu' za 3000 dolarů.
Síla: 30%
Četnost užití: 90%
Doporučuje se proti: všichni protivníci, protože je vybavena nekonečnou municí.

Muniční směs

Náboje do pistole:	A
Náboje do brokovnice:	B
Granáty:	C
Ohnivé granáty:	A + C
Kyselinové granáty:	B + C
Zmrazující granáty:	C + C
Náboje pro Magnum:	C + C + C

Směs bylin

50% energie:	zelená + zelená
100% energie:	zelená + zelená + zelená
nebo	zelená + červená
Protijed + 25% energie:	zelená + modrá
Protijed + 50% energie:	zelená + zelená + modrá
Protijed + 100% energie:	zelená + červená + modrá

Jillin deník

zabudovali programátoři jako dodatečný bonus. Kdo se zajímá o Jilliny nejtajnější myšlenky, musí sbírat všechny písemnosti, knihy a pohledy, které mají své místečko pod bodem menu 'data'.

Dodatečný mód "The Mercenaries":

- Bez časových bonusů nemáte žádnou šanci projít. Zabijte proto co možná nejvíc protivníků.
- Zabití útočníků vám přidá čas mezi jednou vteřinou (vrána, červ) a dvěmi minutami (mutovaný Nemesis). Pokud pošlete jednoho z útočníků k zemi jen nožem, získáte osmkrát tolik času než kdyby jste použili střelnou zbraň.
- Aby jste mohli vidět Nemesis ve zmutovaném stavu, musíte se dostat do ulice se sešrotovaným autobusem nejméně ve dvou minutách zbývajícího času.
- Používejte i v "Mercenaries" módu benzínové sudy k tomu, abyste zabili více protivníků najednou. Pokud to chytře zvládnete, můžete získat jednou ranou až 92 vteřin k dobru.
- Abyste dosáhli dobrého umístění, musíte osvobodit několik civilistů, zajatci se nacházejí např. v benzínové pumpě, budově nakladatelství, ve sklepě restaurace a v baru.
- Pro nejlepší umístěni musíte splnit následující předpoklady: zachránit všechny civilisty, nepoužít více než jeden sprej první pomoci, dosáhnout cíle s více než sedmi minutami zbývajícího času.
- S Mikhailem zvládnete 'Mercenaries'nejlehčeji, s Nicholaiem se absolvuje nejhůře.
- Ušetřete si peníze, abyste si mohli za 9999 dolarů nakoupit 'nekonečné množství munice' - to vám přinese ve vlastní hře největší výhodu.

NEXTTIME 4 2000

V příštím čísle naleznete...

...testy

Colony Wars: Red Sun
Die Hard Trilogy 2
Ehrgeiz
Overblood 2
Rollcage Stage 2
Urban Chaos

...preview

Colin McRae Rally 2
Medievil 2
Nightmare Creatures 2

...velký článek o adventurách a mnoho dalších zajímavostí pro pařany

MATRIXX

Vydává
MATRIXX s.r.o.
Větrná 72a
370 05, České Budějovice

Šéfredaktor českého vydání
Erik Dvořák (ed)
mobil: 0603/150 617
e-mail: mat.rixx@worldonline.cz

Adresa redakce
Tylova 8
370 01, České Budějovice
tel.: 038/63 59 155

Inzerce
Robert Vaňo
mobil:0602/219 000
e-mail: rvano@seznam.cz

Překlad převzatých materiálů
Andrea Wallmüllerová
Eliška Wallmüllerová

Grafická a předtisková úprava
for press.centrum
e-mail: jih@jih.cz

Osvit
DTP studio Praha

Tisk
Jihočeské tiskárny, a.s.

Distribuce a předplatné
Erik Dvořák
e-mail: mat.rixx@worldonline.cz

Hlavní distributoři
Mediaprint & Kappa, s.r.o.
ÚDT, a.s.
Transpress, s.r.o.

MK ČR 8353
ISSN 1212-7965

Originální vydání
Cybermedia GmbH

Redakce
Martin Gaksch (mg), Stephan Freundorfer (sf), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts), Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Michael Rupprecht (mr)

JAPONSKO TOP 10

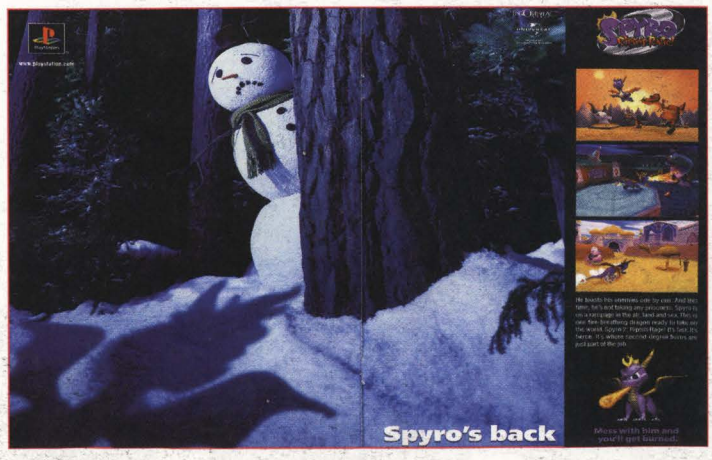
Co právě zajímá hráče v Japonsku a kdy se to dostane k nám?

1	DC	Shenmue Chapter 1 Sega	žánrový mix	3.čtvrtletí 2000
2	PS	Gran Turismo 2 Sony	závody	v prodeji
3	PS	Electric Railway 5 Hudson	simulace	není naplánováno
4	PS	Pachislot Kingdom 2 Aruze	simulace	není naplánováno
5	PS	Valkyrie Profile Enix	RPG	není naplánováno
6	PS	Chocobo Stallion Square	simulace	není naplánováno
7	PS	Parasite Eve 2 Square	akční adventura	není naplánováno
8	PS	Pro Baseball '99 Konami	sport	není naplánováno
9	PS	Chocobo Collection Square	sbírka	není naplánováno
10	PS	Dekotora Legend 2 Spike	závody	není naplánováno

Nejočekávanějších deset her podle japonského herního týdeníku "Famicom Tsushin", který má přes 500.000 čtenářů a je v oboru nejprodávanějším časopisem.

GALERIE

I sněhulákovi běží mráz po zádech, když zjistí, že je Spyro zpátky! Protože se tento malý dráček ohání ohněm jako starý drak, má i sněhulák z reklamy nahnáno.



Inzerujte u nás, ať jste lidem na

Ceník inzerce v magazínu MAN!AC

1 dvoustrana	25 000,-
1 strana	14 000,-
1/2 strany	8 000,-
1/4 strany	4 500,-
1/8 strany	2 500,-
1/16 strany	1 400,-

Obálka:

2. a 3. strana	19 000,-
4. strana	26 000,-

MAN!AC

očích

PlayStation®
Cool Boarders® 4
www.playstation-europe.com/coolboarders4
1 Player
Memory Card 1 block
Analog Controller Compatible
Vibration Function Compatible
DUAL SHOCK™
989™ STUDIOS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™
"PS" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Cool Boarders is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Entertainment America Inc.
Designed and developed by Idol Minds, LLC. Published by 989 Studios. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. "DUALSHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.